《战争机器3》最新情报大爆发，震撼新画面公开！ 震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.278

电子游戏软件

E3前夕全平台超大作集体发力

最终幻想14
异度之刃

怪物猎人·边境在线
黑豹·龙如新章
骑士契约／赤色派系·大决战
恶魔城 暗影帝王／最后的战士
量子理论／变形金刚·赛伯坦战争
星球大战·原力释放2

PS3最强FPS大作发表
KILL ZONE 3
杀戮地带3震撼回归

电软视点
日本游戏突然死亡？

彻底攻略
超级马里奥银河2
机战OG 魔装机神

特别策划
和风恐怖的背后
零和死魂曲探密

2010年6月下 总第278期


ISSN 1006-5032
12
9 771006 503000

索尼抗鼎之作 杀戮地带

《杀戮地带》系列最初就是索尼拿来对抗微软的"光环杀手"为目标而全力制作的顶级FPS游戏。虽然PS2版的1代由于种种技术原因而被许多玩家诟病，但是之后PS3版的2代终于在09年底打了一个漂亮的翻身仗。原以为3或许要等到PS4时代，现在看来，索尼和我们一样都等不及了。 □文/北斗 翅膀

就在众多PS3玩家以为《杀戮地带3》或许还遥遥无期的时候，索尼于今年6月初展开了对本作的一系列宣传，不仅在日本东京秋叶原举办了专门的发布会，公布了第一个官方视频，游戏制作人也是频频亮相，开始为本作在今年E3展上的强势出击造势。

前作在2005年的E3展上发布过的第一段宣传视频广受好评，让无数人怀疑是CG而非即时演算，尽管如此，2代在当时仍旧成为了许多PS3游戏的标杆。对于制作商而言，这种情况可谓是一把双刃剑。从坏处来讲，一方面这会给他们很大的压力；不过，从好处来讲，这也给了他们极大的动力。"Guerilla Games（游击队）"是那种愿意专注于一个平台，探索并发挥自己极限的队伍。

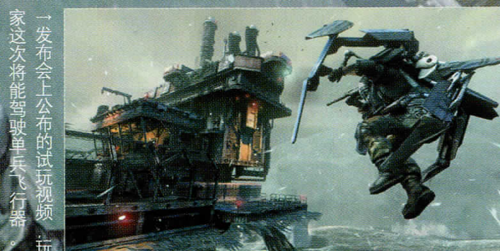
在2代的开发过程中，索尼提供给开发团队充裕的时间来创造一款游戏，这很理想。由于Guerilla Games与索尼的关系并非直属而只是合作，所以当时在平台的选择上也曾经有过犹豫，不过最终还是决定坚持PS3独占。1代虽然宣传做得不错，但2代才是一款真正的顶级大作。

由于2代在画面上的惊艳表现，许多人曾以为这就是PS3的全部硬件性能，然而厂商表示2代其实只用到了60%的SPU运算能力。目前，Guerilla Games正试图发挥出PS3所有的潜力。例如，在3代中的场景规模将达到2代的10倍！制作团队也一直对神海2以及战神3这两款神作保持极高的关注，他们私下里也与顽皮狗以及圣莫妮卡工作室进行了大量的技术交流。

制作团队同时也表示3D是整个游戏开发的一部分，3D对于环境的表现更胜一筹；而且玩家通过3D能更好的瞄准，因为3D体现出更好的景深，这让你可以真切判断出敌人。



↑本作将以发掘PS3的全部硬件性能为目标来进行开发。



↑发布会上公布的试玩视频，玩家这次将能驾驶单兵飞行器

那场战争仍未结束
陷入混乱与危机的Helghan星球
ISA特战队员再上征程

最顶级表现 KZ3 KILLZONE3 光环杀手 回归

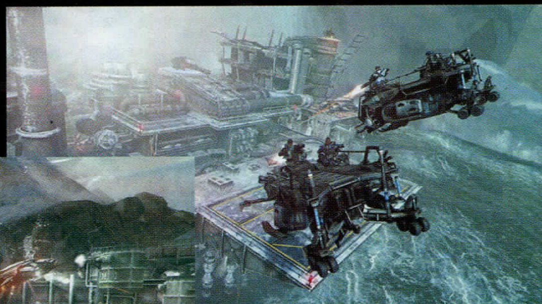
在本作中，将大幅强化近战系统，这也是官方演示视频中的主要卖点，开发人员认为小刀同样是展现战争体验的手段之一。在宣传片中这一幕采用的是慢动作的手法加以体现，最后己方手持敌人被割下的头颅的镜头显然预示了这绝对会是一款标准成人向的游戏。

由于这次在场景规模上会有极大的扩充，所以类似2代里的那种大量强制遭遇战的设定将会有所减少，这样就能方便玩家在攻关的过程中反复尝试体验多种不同的路线。

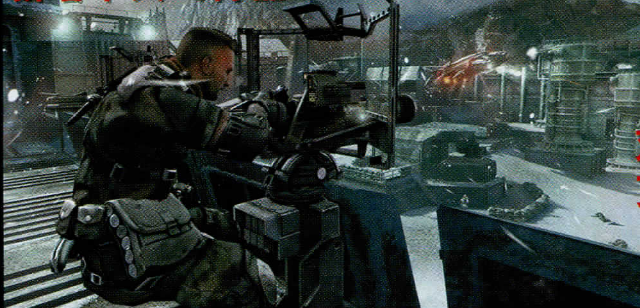
本作另外一大特色就是多人合作模式了，4人联机共同闯关的设定是本系列的卖点之一。虽然目前制作人表示暂时不会发布多人模式的细节，但是可以肯定的是将会包含大量的创新要素，其中一点就是想要更多的玩家能够来体会这款游戏，也就是说可能会降低上手难度。

值得一提的是，前作在操作性上的不佳一直受到玩家的争议，为此还专门推出过相关的补丁。这次Guerilla Games将在这方面下大工夫，让KZ3拥有一个对大多数玩家都能够简单接受的操作。

→游戏的基本系统与前作类似，玩家扮演的角色需要乘坐名为“入侵者”的飞行平台摧毁炮塔。此外，在这个北极圈的场景中，玩家可以呼叫WASP进行空中火力支援，以摧毁敌人的战车。



战术搭配更加丰富 新增单兵飞行器



↑这次对媒体公布的只是pre-alpha版本，最终的游戏效果还会提升。本作采用了High Dynamic Range Audio技术，使得音效临场感更强，环绕立体声设备配合3D设备效果无与伦比。另外，游戏中说粗话的现象将被大量删减。

对应3D电视 支持PS MOVE体感

作为索尼旗下超级大作之一，杀戮地带系列一直是其战略中的重要砝码。与GT5一样，本作也将对应3D游戏功能以及PS MOVE的体感功能，这都是为了帮助索尼推进自己的3D电视和体感计划。制作人也表示“MOVE是一个理想的硬件。”



由于石油枯竭，探险公司Helghan到达半人马阿尔法星系的Vekta星和Helghan星，经过几十年辛苦建设后终于发家致富，并意图脱离殖民联合国UCN。为此双方发生激战（第一次外太阳系大战），结果Helghan一方战败并遭到UCN的残酷剥削。幸存的Helghan人离开Vekta星前往荒凉的Helghan星拓荒，经过三代人的努力终于再次崛起。此时其中诞生了一位名叫Visari的人，他的风格与希特勒极为相似，他四处宣扬“Hleghast”种族主义并成为统治者掀起了第二次外太阳系大战。UCN一方再次取胜并由ISA特别部队直接进逼Helghan本星捉住了罪魁祸首，3代的故事，正是发生在此之后……

战斗更加血腥与暴力 画面表现更加出色

↓新增的徒手攻击效果将和环境有关，例如背后偷袭站在墙边的敌人会把敌人撞到墙上然后背后捅刀子；迎面制敌时会把刀子从敌人眼睛里捅进去，然后用力扭一下刀把……



秋叶原召开媒体试玩会 杀戮地带3 日美同时发售

6月3日，日本索尼娱乐公司（SCEJ）在秋叶原的UDX剧场举办了面向媒体的《杀戮地带3》试玩会。在这个活动中，主持该游戏开发的荷兰Guerrilla Games公司派出了代表Hermen Hulst为到场的各媒体针对游戏各方面做了详细的介绍。尽管目前游戏的具体发售日与价格都尚未确定，不过据试玩会上的消息，本作将预定日美版同时发售。这是由于前作日语版尽管落后于美版一个月发售，但却受到了日本玩家格外的好评，因此决定将日本列入全球同时发售地之一。据说这也是为了作为在亚洲区域的一种宣传，特意将这一试点选定为日本的。而本次在秋叶原的宣传活动也是为了在E3之前给日本玩家留下更深的印象。

增添诸多新要素 系列的进化之作

《杀戮地带3》将延续前作的结尾展开新的故事，并且增添了各种各样满足玩家的新要素，游戏的场景规模也因此得以大幅扩张。其中最吸引人的部分莫过于对应3D立体视觉这一点，由此所产生的前所未有的临场感，相信一定会为玩家们带来一种次世代所特有的震撼。



←在首次公布的游戏演示视频中，大幅介绍了系列的招牌内容之一——游戏中的近战场面。比起前作中仅仅使用枪托击打敌人这一动作，本作中将根据与对方的距离以及周围状况不同，使用多种多样的攻击方式。

纵横于杀戮地带的勇士 宿命的战斗再次打响



震撼的3D视觉效果 带来更进化的临场感受

KILLZONE® 3

Hermen Hulst



Herman Hulst作为《杀戮地带3》开发公司Guerrilla Games的常务董事，这次他代表公司在试玩会上主持本作的介绍。他在摄像机前也可以无所顾忌摆出得意姿势，是个平易近人的绅士。在发布会上为了向大家宣传"游戏引擎的能力加强"这一主题的时候，他特意做出了一个车子的合成照片，照片里的车子装载了比车体本身还大的引擎。用这做成幻灯片来进行讲解，可见他的为人也不乏风趣幽默之处。不过这些在发布会中使用的幻灯片，由于其中含有正在开发中的素材因此无法向大家公开，实在令人有些遗憾。

那么接下来，针对本作中对应3D视觉效果这一重头戏以及宣传视频中大为加笔的接近战斗等几点，让我们对Herman Hulst进行一个简短的访谈，帮助大家理解本作的特色。

——本作最引人注目的想必就是对应3D视觉这一点了。请问这是否是从开发之初就决定加入的呢？

Hulst　正是如此。在开始开发的时候就决定要挑战一下。3D今后仍将带来不小的热潮，因此觉得在这个时机推出《杀戮地带3》是个不错的选择。对于表现超群的临场感来说，3D视觉可以说是最有效的手段了。由于本作最初就是采用3D图像制作的，因此只要经过对应3D视觉的渲染处理，就能够实现这种3D立体效果了。

——针对目前的问题今后改良的方向是怎样的呢？

Hulst　今后改良的预定首先应该是做到使帧数保持稳定。此外目前由于伤害的表现以及文字表示等等在3D视觉中的效果稍微比普通版差一些，因此当前将这一部分进行了省略。在找到更好更适合的表现后再加以改良。另外有关分辨率，由于技术上的不同并不能按照普通的标准进行判断，我们想要追求一种3D视觉所特有的表现方式。

——在试玩中可以看出，游戏场景大小大概是前作的10倍左右，那么是否单人模式的容量也是如此呢？

Hulst　游戏的规模扩大仅限于场景的表现范围而已，并不代表游戏时间与容量也会因此成比例增长。借由喷气式移动所带来的广阔视野与壮大的规模感，以及通过浮游登陆艇前往任务地点等新要素，与几乎全部是地上作战的前作相比，自然会突出这种地域的广阔。

——宣传影像中的接近战斗十分华丽多样，而游戏中的操作则是简单的接近敌人后按L1发动。请问是否存在使出各种不同动作的命令呢？

Hulst　本作的近战攻击是根据敌我状态以及周围状况变化的。譬如说对站在栏杆附近的敌人可以一脚把他踢下去，或是根据自身武器的不同用枪托殴打或是用短刀刺。尽管现在还在开发阶段，能使用的不同攻击模式还并不多，但像是把对方打晕后用子弹扫射、接近敌人后换用短刀一击致命等等动作已经可以实现了。

——最后请对支持本作的玩家们说两句吧。

Hulst　《杀戮地带3》是前作的完全续篇，为此我们准备了很多出乎大家预料的惊喜与新要素等等。请一定要期待哦。

本次媒体试玩发布会中由开发公司Guerrilla Games的代表Hermen Hulst亲自介绍了游戏的各项特征与开发情况。由于前作受到了广大玩家的好评，发售后立即开始了本作的制作。据Hermen Hulst所称，在开发过程中与可以称之为竞争对手的《神秘海域2》以及《战争机器3》制作小组互相切磋影响，对于游戏制作起到了很大的帮助。以下便是对他在介绍中提到的一些重点内容的总结。

1 正统续作的故事剧情与场景

系列共通的敌人“赫尔加斯特（helghast）”在本作中将会变得更加强力而且狡猾，他们会使用新武器——喷射装置从空中发起攻击以及使用大规模破坏武器等等前作所没有的战斗方式对玩家造成威胁。而战场和之前同样是在行星“赫尔刚”。在前作的最后，主人公“赛普”将赫尔加斯特的首领“维萨里”打败，《杀戮地带3》将会叙述接下来发生的故事。由于维萨里临死前发射的核弹，主人公所属的ISA侵攻军受到了毁灭性的打击。失去了首领的赫尔加斯特却仍不放弃战斗，不住地追击ISA的生还者们。而失去了领导者的赫尔加斯特军中出现了两位争夺首领之位的人物，因此造成了士兵间的混乱与暴走更使战况趋于复杂化。

与前作相比行星中的各个战场的色调将变得更为明朗。被放射性物质污染的首都普罗斯、需要不断躲避敌人攻击的热带雨林、周围满是漂浮冰块的油田设施、甚至宇宙空间等等，玩家可以在游戏中享受比前作更为广阔而多彩的战斗。

2 游戏引擎的进化与系统部分

由于采用了大幅改良后的游戏引擎，本作的视觉规模也将比前作有明显的扩张。由于采用了四个被最适合化后的数据流系统，得以将PS3的机能充分发挥。游戏中的场景、质地、音乐等都能顺畅地演算、播放。譬如本次试玩中的Stage4的场景，可以相当于前作同等场景10倍以上的大小。而通过将如此广大的场景再现，制造出一种超越电影的壮观场面。

而作为本次最大卖点的3D立体视觉，由于开发从很早的阶段就已经开始，目前已经能够做到通过真实的画面深入表现可以准确的发现敌人的位置。而且3D视觉预定除了单机部分之外联机部分也将使用。游戏部分，则新采用了使用喷射装置的空中战，以及前作的玩家们呼声极高的乘坐载具的战斗。联机部分在前作玩家的反馈下得到了改良，除此之外的其他部分也将得到强化。

3 试玩会上的体验版第四关

在体验会上能够试玩《杀戮地带3》中第四关的一部分关卡内容。在这里，玩家角色赛普将与同伴力科一同乘坐ISA的小型浮游登陆艇“入侵者”，前往袭击位于北极的海底油田。由于“入侵者”上搭载的加特林火神炮的强烈攻击，采油设施接连发生爆炸。



←位于秋叶原UDX剧场的试玩会现场。虽说近年有被宅文化吞没的趋势，但这里本是日本电子商品的圣地。

在前作中“入侵者”只是作为章节之间移动用具使用，但是由于玩家们的强烈愿望，本作中加入了乘坐其上攻击的要素。除此之外在第四关中也将出现与敌方装备喷射装置的士兵战斗的场面，同时赛普自身也可以装备喷射器作战。另外本关中有着前作所没有的飘雪场景，据说这也是它被选为试玩关卡的原因之一。

前作中赫尔加斯特兵喜欢使用藏在暗处，故意拖延战局的战术，而在本作中这种倾向将有所削减。而前作中在超近距离对敌人进行机枪扫射也很容易射不中，这种情况也将得到改善，减少了枪身的晃动并增加了集弹率。正因为如此接近于无谋的敌阵突击也变得并非不可能。当然这种方面的战斗平衡性在今后也会继续进行适当的调整。

4 新装备喷射装置与空中战

特别需要注意的是作为敌人新武器登场的喷射装置。背向太阳的方向从袭来的敌人，在我方看来难以注视十分棘手，但那种动作却着实很帅气。更有趣的是装备喷射装置敌人被打倒时的动作，当积累一定伤害后，喷射装置将会失控，他们便拖着黑烟飞向高空然后发生爆炸。若是向上飞的过程中遇到障碍物的情况，有时候会像弹球一样四处巡回反弹后才爆炸。不过这种不分地点的爆炸对我方也是很危险的，还是小心不要靠近为妙。尽管这种装备安全性实在不高，但却可以算得上敌人赫尔加斯特的象征性装备了。

另外游戏中也有我方自身可以使用的喷射装置。但是一旦使用你就会发现，与其说是用喷射装置在空中自由飞行，不如说更像是高高跳起后进行滑翔用的装置才对。装置上自带攻击力不俗的机枪，利用它一口气飞上敌人藏身之地的头顶歼灭敌人也是个不错的战术。也可以用它在海面的浮冰上连续跳跃移动，这种充满浮游感的移动方式也别有一番风味。不过其中最令人兴奋的，果然还是要数与同样装备喷射装置的赫尔加斯特士兵的空中攻防战了吧。尽管双方都会激烈的上下移动，攻击很难命中对方，但却能着实感受到前作所没有的空中战乐趣呢。

5 3D与普通屏幕下的差别

3D环境下的《杀戮地带3》无论是手中的枪械还是地图中的场景，无不给人一种确实的纵深感，使其存在感大幅增加。战场中破损的旗帜上布的质感、躲在遮蔽物后的安心感都更接近于真实。虽然没有做的身体感觉与画面完全同步，但确实给人一种注视着立体空间的感觉。就连飘落的雪花也充满了立体感。

而“子弹飞来的方向”则更加使人确信了这一点。在立体视觉状态下，很清楚的看出敌方子弹是从哪里飞来的，并很容易的对此做出回避。尽管最初会有种身边的东西扑面而来的异样感觉，一旦习惯之后定可以在立体空间舒适的战斗。特别是把握中距离敌人的位置方面比较优秀，可以明确敌人位置后立即进行射击。另一方面若是接近战斗，敌人的身影将占据视野的很大一部分，虽然充满魄力但也很容易看不到其他地方，而给人一种眼睛难以聚焦的感觉。

虽然3D立体视觉给我们带来了极大魄力的画面，但与此相对的仍然存在一些问题，相信今后的制作中会对这些做出适当的调整与改进的。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：杀戮地带3		2011年5月预定	
	FPS	SCEJ	价格未定	日/美版
	蓝光	人数未定	3D对应	审查预定



告别以往的闭门修炼，一起来参赛吧！

《电子游戏软件》&
鼎好信城游戏精品店 **联合主办！**

2010年暑期 超级街霸4 北京争霸赛！

面向全国格斗游戏爱好者，
共建国内最具有影响力的家用机游戏赛事！
打破冰冷的远程网络对战模式，
让真正喜欢游戏的人实现面对面的交流！

报名细则

1、报名人员条件不设限制，现居住于北京或方便来京的玩家皆可报名。
2、报名截止时间为从本广告刊登之日起，到2010年7月1日。
3、报名方式：在指定报名日期内（2010年7月1日之前），加QQ号：1048717652“争霸赛报名”，写清自己的真实姓名和联系方式。我们会在当时告知您的比赛编号。比赛日程则会在报名截止之前告知。
4、报名费为每人5元，现场参赛时缴纳即可。

比赛细则

1、比赛内容为《超级街霸4》，由于PS3和360双版本无实质差异，比赛现场提供主机为PS3，比赛用手柄或街机摇杆由主办方提供，习惯使用自己装备的玩家可以自带操控装备。
2、比赛分为预赛和决赛两个阶段，前期的预赛为小组循环排名，每组人数20名，每胜一场积一分，战绩前两名者进入决赛。
3、决赛阶段采取淘汰制，比赛对手安排采用现场抽签的方式，胜者直接晋级，直至决出冠亚季军。
4、比赛时间为：7月3日至8月中旬的节假日，具体结束时间依据报名人数待定。
5、比赛地点：预赛阶段的比赛地点为：北京市宣武区广安门桥南西二环附路100米路西 椿树馆站 金工宏洋大厦B座4层403C 鼎好信诚游戏精品店。决赛地点待定。
6、比赛裁判由《电子游戏软件》杂志编辑 小沛 亲自担任。

奖项设定

1、所有报名参赛者到现场将会领取“2010年暑期《超级街霸4》北京争霸赛”纪念卡一张，凭此卡（现场购买、网购、邮购皆可使用）在鼎好信诚游戏精品店购物，可获全市购机最优惠价格，另外免费赠送主机配件一个。（例如购买PSP主机即可获赠大容量外挂电池一个）
2、比赛最终决出的冠亚季军的奖品分别是：

「冠军!」索尼原装超薄PS3游戏主机一台!
「亚军!」索尼原装Playstation3街机摇杆一台
「季军!」索尼原装Playstation3 DS3手柄一个

最后声明

1、由于预赛期间的场地限制，参赛者最多可以带一名朋友观战，并保持现场秩序。如果在现场肆意喧哗、吸烟或者做出明显干扰正常比赛的行为，则将被驱逐出场，违规选手也将被取消参赛资格。
2、《电子游戏软件》杂志社将对本次比赛进行全程录像和文字报道。比赛之余，现场还将有其他切磋交流的活动。同时，获得小组赛出线资格的选手还将有机会参与杂志内容的制作，并获得相应的稿酬。
3、如对本次赛事安排情况有任何问题，请致电010-64472729转401。
4、本次比赛的所有解释权归主办方所有。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.278

COVER 孤岛危机2

PENGUIN Bros.

Vol.278 2010 June

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/常潇颐/孙建/李衍军
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/邹毅
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年招聘

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史,了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准,毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求,你得能写。没错,如果你不能写的话,说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷,言之有物,能够给广大玩家带来心灵上的共鸣,比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础,才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK,就是以上这些了,我们并不渴求你必须达到以上全部的要求,也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱,本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长,最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外,有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里,抓住机会,加盟电软,我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

本启事有效期到2010年7月。

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先);
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

喵喵入伍记







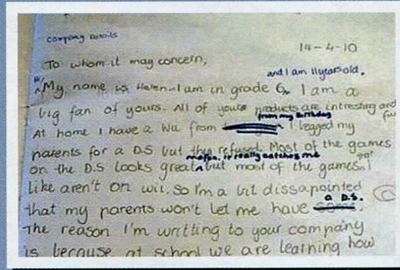


Focus on Game News

VOL 278

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！


company awaits

14-4-10

To whom it may concern,

My name is Helen. I am in grade 6 and I am 11 years old. I am a big fan of yours. All of your products are interesting and fun. At home I have a Wii from my birthday. I begged my parents for a D.S but they refused. Most of the games on the D.S looks great but most of the games I like aren't on Wii, so I'm a bit dissapointed that my parents won't let me have a D.S.

The reason I'm writing to your company is because at school we are learning how

↑澳洲11岁小女孩海伦写信给任天堂希望能得到一台DS。收到此信的当地主管苏菲雅真的送了她一台全新DS！

全平台新作秘密开发中？Rockstar North招聘程序员

SOFT 美国专讯

本刊讯 近日，著名开发商Rockstar North在其官网上发布了一则招聘信息，招募新的工作人员参与到一款对应PS3、XB360、Wii三平台的新游戏制作中。

招聘职位包括程序员和引擎师，要求应聘者有至少三年的从业经历，而对应的游戏平台则显示为Playstation 3、Xbox 360和Wii，难道Rockstar North最新的这部作品将会同时对应这三大平台？另一个招聘工种仍是程序员和引擎师，同样要求应聘者有至少三年的从业经历，但对应的游戏平台则显示为PlayStation 3、Xbox 360、Wii、Mobile phone、PSP、Nintendo DS。

Rockstar North是全球最为知名的游戏开发工作室之一，代表作有《马克思·佩恩》系列和《横行霸道》系列。联想到最近一直盛传的Rockstar将在今年E3公布GTA系列新作的种种传言，那么此次的程序员和引擎师招聘，或许很有可能是为了新作的开发准备。即便这次招聘的新人没有参与GTA续作而是Rockstar别的游戏作品，也是为了让骨干们能全力投入GTA的制作吧。不过，后面那个招聘岗位对应的平台除了家用主机之外还有掌机，或许这着以后Rockstar将会加大在掌机方面的业务？

金融时报发布最新500强 三大主机厂商纷纷入围

SCOOP 英国专讯

本刊讯 英国《金融时报》最近发布了“年度全球最有价值上市公司排行榜”（即“全球企业五百强”），涉足游戏业的企业只有4家上榜，分别是排名第3的美国微软，排名第5的美国苹果，排名第142的日本任天堂和排名第182的日本索尼。

在上榜的游戏企业各项参评指标中，微软以2568亿6470万美元名列市值第一，索尼以793亿8700万美元名列销售额第一，微软以145亿6900万美元名列净利润值第一，索尼以1196亿9130万美元名列总资产第一，索尼以17万1300名员工名列雇员人数第一。相较去年，微软上升了3个名次，苹果上升了28个名次，索尼上升了49个名次，任天堂则下降了50个名次。另外，需要指出的是，索尼是上榜的游戏企业中唯一亏损的，亏损额为10亿1610万美元。

2010		公司中文名	公司英文名	地区	市值（百万美元）	行业	营业额（百万美元）	净利润（百万美元）	总资产（百万美元）	雇员人数
3	6	微软	Microsoft	美国	256864.7	软件和电脑服务	58437	14569	77609	93000
5	33	苹果	Apple	美国	213096.7	硬件和设备	36256	5704	53590	36800
142	92	任天堂	Nintendo	日本	47750.7	休闲用品	16582.7	2966.2	18292.9	4130
182	231	索尼	Sony	日本	38467.3	休闲用品	79287	-1016.1	119681.3	171300

当然，这个评比是不分行业的总体评价，例如同为三大主机厂商，微软的其他PC业务才是真正的重头，索尼也在家电和娱乐方面有很大的比例，游戏部门只是下属业务之一。

2010年东京游戏展主题——“游戏、新篇章”

SCOOP 日本专讯

本刊讯 “2010东京游戏展”组委会公布了本届展会的主题口号和宣传海报。来自日本的著名插画家形部一平（Ippei Gyoubu）为本届展会设计了宣传海报——一名手持6种电玩装备的“游戏偶像”到达了一座未来之城。海报正中同时印刷着本届展会的主题口号：“游戏、新篇章”。

展会组织者称，每年一届的展会本身就像是一个长盛不衰的业界“偶像”，受到玩家们的广泛关注和追捧，所以“游戏偶像”的设计理念非常符合本届展会的定位。2010东京游戏展将于今年的9月16日——9月19日在日本东京举行，头两天只面向业界人士开放，最后一天面向普通玩家开放。预计将会有180家厂商参展，4天的展期将会吸引超过18万人次前来参观。



每年9月在日本举行的东京游戏展与每年夏季在美国举行的E3游戏展可谓是游戏业界规模最大的盛会，而且也往往会爆出许多重量级的新闻。

索尼有意仿效战神典藏路线 意欲推出更多PS2重置游戏

SOFT 美国专讯

本刊讯《战神3》上市前，索尼将发表于PS2平台的前两部系列作品打了个包并复刻成高清版重新在PS3上推出，此举受到了玩家和市场的广泛欢迎。最新的迹象表明，索尼有意将此计划扩大，包括《合金装备》、《横行霸道》、《龙如》、《GT赛车》、《古堡迷踪ICO》等在内的众多PS2经典名作都有可能被索尼效仿《战神·典藏》的形式，重新打包制作成高清版后在PS3上推出。

一名玩家爆料说他接到了索尼关于《战神》的一份问券调查，其中请玩家推荐像《战神·典藏》一样适合高清复刻的PS2游戏名单。这名玩家毫不犹豫的写上了《合金装备》、《横行霸道》和《龙如》的名字。

有媒体猜测，如果此消息属实，索尼将首选自己的第一方作品，其中最有希望的系列作品应该是《ICO 典藏》，顺利的话有望于明年初上市。如果索尼将这一计划扩大至更为广阔的第三方作品，那么潜在的可能性就会更多了。

不过这种借“典藏”之名复刻的举措最终效果如何目前尚不得而知，而且PS3版的重置起码也得拿出足够的诚意吧，单纯的复刻可是会辱了神机的名头。相信索尼也会在典藏复刻计划中拿出足够的诚意来吧。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●负责制作《使命召唤 黑色行动》的Treyarch工作室近日表示，Wii版将由专门的开发团队制作，以确保游戏不输于高清机版的高品质。Wii版具体细节包括：设立专门的团队负责Wii版的制作；为Wii版单独建模；尝试加入同PS3和XB360版一样的体验；和任天堂协商解决Wi-Fi问题；提供在线合作模式。

●美国《时代》周刊近日刊发了该杂志评选的“史上50大最差发明”专题，其中任天堂的Virtual Boy主机、Facebook的社交游戏FarmVille和万代玩具电子宠物鸡三者代表游戏界“不幸”上榜。

●《口袋妖怪·黑/白》日本和北美官网公布了登陆双版本游戏封面的两只主题怪兽。其中，登陆黑版的白色怪兽名为“积古罗姆（ゼクロム/Zekrom）”，登陆白版的的黑色怪兽名为“璃斯拉姆（レシラム/Reshiram）”。这两只怪兽与游戏舞台“伊修地区（イッシュ）”的历史有着强烈的关系，并将做为新作故事的关键。官网页面显示，本作的日版预定将于今年9月发售，美版定于明年春季发售。

●据可靠的匿名消息源称，微软代号为Natal的动作感应摄像头将于今年10月26日在美国上市，售价149美元，与XB360的同捆版售价则为299美元。就目前来看，美国以外的上市价格则将取决于多项因素，其中包括汇率问题。另外可以肯定的一点则是，微软肯定不会沿用Natal做为其正式名称。消息源表示，微软希望在Natal上市的第一年内销量能够突破百万，所以软件阵容并非针对传统玩家。“有一款专门的游戏将会发挥关键的作用，它将向广大的潜在消费者们展示出Natal对游戏操作的自由革命。”此外，有消息源称，微软的Natal的正式名称将会是“Wave（浪潮）”。据该消息源透露，微软在经过长达半年的反复征询各方意见后最终于今年4月定下了这个名字。微软将于太平洋时间6月13日晚7点召开一个特别的新闻发布会宣布此事。

●“俄罗斯方块”系列最新作将会登陆DS和Wii，预定今年8月5日发售。游戏将收录丰富多彩的不同模式，玩家可用各自的Wi-Fi通讯机能以与全世界的朋友展开竞技对战，并且还能获得许多不同的关卡背景和Mii形象。


↑俄罗斯方块什么时候都会受人欢迎。

HARD 台湾专讯

台湾光宝公司近期获得微软方面巨额订单 将成为NATAL体感代工主力，十月份出货

本刊讯 据台湾《经济日报》报道，台湾企业光宝科技打败众多代工厂，取得微软Natal组装代工订单，涉及金额高达200亿新台币（约合人民币42亿4600万）。

据报道称，原本Xbox 360的代工厂有台湾鸿海等企业，此次光宝科技花费了大力气才获得这一订单。由于双方都签有保密协议，尽管从上周起光宝就接到不少业内人士咨询，但内部一律下达封口令。光宝科公关处处长兼发言人王玉玲表示："微软是光宝重点支持的客户，但不便评论客户的状况。"

受此利好消息影响，光宝上周五收盘价为35.55元。零组件供货商，包括新巨科、联钧、健策、建兴电、建准等在股价上已经大涨，其中供应镜头的新巨科，上市以来股价更是飙涨近四倍。此前光宝与微软一直保持密切的合作关系，光宝已打入微软在电源供应器、键盘、鼠标、PC等周边产品供应链，且Xbox 360的光驱也是由建兴电负责。如果光宝此次果真拿下微软Natal的组装订单，则显示双方的合作关系更进一步。

根据零组件厂接获的订单预估量，Natal预估销售量在800万至1000万台，市场估计，Natal的组装商机逾200亿新台币。零组件厂透露，由于"第三代Xbox 360"和Natal上市的时间大约相差一个月，现在零组件厂都已在紧锣密鼓的准备生产原料，预计工厂出货的时间会是在今年10月份，也就是说Natal发售日也就在其前后。



←根据已知情报，微软的体感设备将会推出黑白两种颜色。

SCOOP 日本专讯

任天堂和索尼等厂商相继发表官方声明 将单独调查富士康跳楼事件，寻求解决方案件

本刊讯 据《日本经济新闻》周五报道，任天堂决定将就其中国代工工厂富士康近期发生的员工连续自杀事件展开调查。据悉，富士康代工的任天堂产品中包括全球畅销的Wii主机，任天堂担心此事件将会间接影响到公司和产品在全球范围内的公众形象。此前，苹果也于本周三表示将独立调查富士康员工的连续自杀事件。

任天堂在声明中称，"做为一家负责任的全球化企业，我们一直非常重视在采购、制造和劳动等各个环节都必须遵守一定的道德政策。为了确保社会责任能一直贯穿于企业的生产链条中，我们于2008年7月制定了《任天堂社会责任采购指导方针》。我们要求包括富士康在内的所有生产伙伴必须在相关法律、国际标准和行业准则的基础上遵守这份指导方针。"



←任天堂和索尼的家用主机都在富士康有生产地点。

另据最新出版的台湾《中国邮报》报道，索尼也将加入到调查富士康员工连续自杀事件的企业行列之中。索尼表示他们将要求供应商遵守行为准则并独立调查富士康的用工条件。一份以公司名义发布的声明称，"公司已经有步骤的采取行动，我们将重新评估富士康的用工环境。"

富士康是台湾鸿海集团开设在深圳的代工工厂，主要承接国际知名品牌的数码科技产品的代工业务。包括微软、苹果、任天堂在内的众多世界顶尖厂商均是其长期合作伙伴，其中就有Wii和PS3主机的生产。近半年来，富士康工厂的工人因为各种原因连续跳楼自杀已达12人之多，目前此事件已给该工厂造成了极大的负面影响。此前已有包括苹果、惠普、诺基亚和戴尔在内的合作企业均对此表示了担忧，并表示将对富士康工人的工作环境和待遇报酬等问题进行调查。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●近日从日本2ch论坛流出了《塞尔达Wii》的一些最新情报：林克将使用十字弓；游戏已制作完毕，正在最后润色，E3展上将提供试玩版；时间旅行将通过一把不是"大师之剑"的新剑触发；林克的家乡将比系列前作中的大得多；支线任务将有几个与"梅祖拉的面具"有关；角色间的互动将比系列前作多得多；"迷宫套迷宫"的模式将被改变，其中能确认的部分是"直线迷宫"模式；先前公布的那张概念图中的女孩名叫Adelle；游戏相当依赖用剑作战；道具有所减少，但使用频率提高；将有另一种不同风格的主武器；游戏的另一重要特色是飞行。

●近日，网络上流出了一张疑似《摇滚乐队3》的宣传图，其中出现了继吉他、鼓、贝司、话筒后的第五种乐器"键盘"的图标。或许，厂商又要搞个"键盘"周边？



←或许这款键盘周边马上就会公布和发售了。

●索尼宣布，将于6月10日面向日本地区推出首批对应3D效果的PSN付费游戏下载。其中《星尘冲击·高清》售价800日元，《反重力赛车·高清》售价1800日元，这两款游戏的"3D模式"都将免费。另一款《潘恩先生》售价1000日元，如需体验"3D模式"还需付费300日元。若玩家购买3D Bravia电视，不仅将免费获赠上述3款3D游戏，还将获赠《摩托风暴2》的3D试玩版。

●任天堂在官网上公布了《火炎纹章》系列的新作《火炎纹章·新纹章之谜 ～光与暗的英雄～》。据说新作将会是系列于1994年在SFC平台推出的《火炎纹章·纹章之谜》的复刻重制版。新作的对应平台为DS，发售日暂时不明。

SCOOP 美国专讯

全球游戏产业五年后将达701亿 在线消费方式未来会逐渐普及

本刊讯 DFC情报分析机构的研究人员公布了该组织撰写的全球游戏产业报告（包括家用机、电脑、掌机和在线社交游戏）。报告中预测，全球游戏产业的销售总额将从2009年的604亿美元上升到2015年的701亿美元。DFC同时认为，消费者的购买倾向将从传统的光盘零售方式逐渐转移至新兴的在线付费下载方式。



↑DFC情报咨询公司是一家著名的咨询公司，经常可以看到其统计的游戏业界数据和分析文章。

"从整个产业来看，预计消费者将越来越接受在线消费的方式，因为这样能免费体验到很多的游戏内容"，DFC的分析员David Cole说，"这种盈利模式可能会比传统的零售模式更有效，因为它能更快的提供给厂家一小部分收入。"

其中，PC游戏在线收入预计到2015年时能达到200亿美元，家用机的在线收入（如PSN、XBLA、Nware）在下个五年间预计将会翻番。"在线销售模式预计将在未来的几年中从PC蔓延到家用主机上，这部分的收入能弥补一些零售额下降所造成的损失。"

DFC还在报告中称未来几年整个行业的市场表现还会继续下跌，不过跌幅较去年会逐步减缓，预计到2013年至2015年市场会逐渐回暖。目前的市场表现不佳主要是因为任天堂、索尼和微软三大主机商的战略步骤放缓所致，尽管PC网游和社交游戏有可观的增长，但不能阻止行业的整体表现下滑。不过相信随着新掌机的推出，这种局面将会得到有效扭转。

SOFT 美国专讯

EA、2K篮球游戏PK更加激烈 改名NBA精英VS飞人乔丹代言

本刊讯 每年EA Sports和2K Sports都会使出浑身解数来为自己出品的NBA游戏摇旗呐喊，除了在系统和画面上不断进步外，今年两家厂商还将使出各自的"必杀技"抢占市场。近日双方均传出了不同往年的重磅流言：EA将会舍弃使用了十多年的系列原名，而2K则要请出乔丹代言新作。



据悉，EA原名为《NBA实况（NBA Live）》的系列作品新作将会更名为《NBA精英（NBA Elite）》，EA将为系列新作制定一个全新的开发理念和发展方向。类似用左摇杆控制球员的身体移动，用右摇杆控制球路的变化，比如胯下运球和转身突破这些高难度技巧动作就能得到完全不同的逼真再现，而不是过去的通过单一按键完成。对此，EA发表官方声明称："我们知道是时候告别过去了。从今以后我们将迎来NBA游戏中令人激动的重大变革，数月后大家就能得知新作的具体情报了。"

与此同时，ESPN的运动游戏专栏作者Jon Robinson也爆料称，2K欲签下NBA史上最伟大的球员迈克尔·乔丹代言系列新作。据悉，目前厂商已经在和乔丹同时代的队友和对手进行谈判，目的是为了在新作中真实重现乔丹的经典时刻，比如1989年季后赛对阵克利夫兰独得44分，1992年总决赛对阵波特兰第一场上半场砍下35分，第二次复出加盟华盛顿并在训练中训斥状元Kwame Brown。

日本游戏突然死亡？
机能的决定——日本游戏的审判日越来越近

6月，又是游戏迷的盛大节日——E3的召开。尽管玩家只能从各路媒体上得到消息，但网络信息更新的同步性保证了场内的记者与场外的玩家可以几乎同时为自己所爱的游戏拍手叫好。

今年E3的关注点将集中到新平台新硬件方面，同时各路厂商公开的作品大多也集中在这些烫手的新系统上。无论是任天堂的3DS还是索尼微软的体感系统，都在不断的以新机能为宣传重点。尽管本期截稿前，PSP2是否会明确在本届E3中亮相还不明确，但以新一代掌机为先锋，家用机体感为中间，最后犹抱琵琶的流出下一代家用机的信息，将是今年E3的炒作方向，并一直延伸到明年新次世代主机的发售。

每一条都是让人血热的冲击性话题，游戏的开发者正在全力营造游戏的近未来，以及全新的游戏理念。索尼和微软都希望能够在现阶段找到像Wii那样成功的营销概念，而不至于完全陷入机能与价格的红色泥沼。可惜Wii已经卖了四年，玩家对于体感所带来的刺激度和新鲜感早已淡化许多。就像宫本茂打趣的表示“很担忧”游戏业接下来该往哪个方向走，概念的“抄袭”会是未来几年游戏业的主流。不知道这是否在暗示着任天堂早有清醒的打算，Wii 2将会以意想不到的新卖点再获成功。

不管怎样，游戏的高成本之路已经不可避免。任天堂在耗了整整一个世代后，终于还是不得不面对“机能必须提升”的局面。Wii在中后期软件上的供血不足已经让拥有者心寒不已，就算岩田聪再怎么解释软件创意的重要性，也不能否认Wii和NDS因为机能不足，让很多第三方大作计划纷纷转向对手平台。Wii和NDS对于第三方而言，空有亿万普及量，软件销售根本打不开局面。


■这明明是一款在PS3上运行的Wii游戏，这样的折中对于PS3玩家来说无法接受。

因此，几乎可以肯定，在下一代的家用机和掌机的竞争中，“机能”会成为相当重要的一项指标（事实上对主流游戏机来说一直都很重要……）。

就在E3即将正式开展的前一周，日本当今杯具会社的代表——MMV公开了最新的公司情况及计划，喜讯是公司将展开网络游戏业务以及明确加入3DS游戏的开发，杯具方面则是接下来一段时期将不在日本国内推出完全新作，游戏项目皆以成功作品的续篇为主，同时日本以外市场的游戏推出计划也将逐渐撤回。无论从哪方面看，MMV都是在宣告自己的失败，即便是3DS的软件开发宣言，也挽回不了MMV的败局。

MMV仅仅是日本游戏开发公司走向衰败的第一张骨牌，随着掌机和家用机纷纷将性能提升到新的档次，未来日本业界将会面临巨大的开发成本压力，大多缺乏技术力同时手头缺乏热门项目的公司不得不面对关门“做2D”的结局。

日本游戏业目前仍旧无法达成共识，各家公司内部关于未来游戏开发走向都有着不同的看法。这从各公司不同的战略方向就可以看出，SQUAREENIX与CAPCOM纷纷展开与欧美开发团队的合作，但从结果来看，效果并不理想。收购了EIDOS的SQUAREENIX近期更是在日本游戏媒体上对EIDOS的几款年内大作进行连番大型宣传。但从日本玩家的反响来看，仍旧是一贯的冷淡。事实上，在日本游戏历史上，真正在日本本土成功的由欧美团队开发的游戏，数得着也只有PS2时代半卖半送的《拉切特与克拉克》了（与PS2主机捆绑的销售方式使一代有着百万的销量，但实际相当于白送）。而CAPCOM近两年更是接连遭遇到海外市场的投资失败，《黑暗虚空》、《生 化尖兵》等多款游戏在欧美的销售情况可以用惨败来形容。当然，游戏素质的不理想也是诱因。日本厂商突入海外市场从本世代初期的小成功到末期的失败，导致这样下场的因素很多，但缺乏战略眼光却也是事实。

无论是欧美走进来，还是日本走出去，都罕有成功的机会。但对于欧美厂商来说，自己本身市场的盘子已经足够大，也没有攻入日本市场的急切心情；而日本厂商则因为日本本土形势的急速转变，不得不求于找到海外市场的突破口。

任天堂的新掌机已经明确将在机能上有着大幅度的提高，这对于原本依赖于低端技术为生的日本开发企业将是致命打击。大部分公司都不得不面对技术升级的困难，尤其是还沉醉在NDS史无前例的普及数字中的头脑们，将在接下来几年的软件开发中处于不利地位。

如果我们全面的观察日本各大游戏公司，事实上几乎没有能够跟得上接下来次世代主机技术力提升速度的本事。几家大公司到目前为止提供的游戏技术表现都完败于西方，而且几乎停步不前，倒是KONAMI的小岛组相当值得关注。而与大公司沉迷“NDS/PSP”的表现相反的是，那些真正有能耐并且被西方认可的制作人，重新组合的小公司却有可能也有希望为日本公司打开欧美市场打开突破口。例如板垣伴信的“英灵殿”与三上真司的“探戈”，还有不断带来惊喜的“白金”。


↑无论如何，都无法改变《量子理论》成为日本游戏技术力低下的笑柄的命运。

掌机和家用机在硬件性能上的双重提升，在接下来将带给日本游戏公司怎样的冲击，目前还不得而知，但PS4和720的开发套件将在今年年底、明年年初陆续送到各大游戏公司的桌上。又是一轮技术的角力，日本游戏公司的下峰之势难以逆转，但时至今日，是否该迎头而上，才是未来能否在全球打开局面的关键。

□文/铁渣


■《战争机器3》再次将日本游戏产业曾有的优越感碾的粉碎，连渣都不剩。

疾风流言帖 vol.58

本期刚开始的时候曾经爆出一则流言，当时是神海系列的开发商顽皮狗公布的未来作品列表，其中有一款名称未详的PSP动作游戏。据悉，该作原本是打算外包出去，后因没找到合适的外包厂商，顽皮狗还是决定自己做。当时许多人还担心是PSP版的神海并纷纷表示只支持高清版，好在后来列表更新，该作是杰克4。 □责编/北斗

40 可信度 天剑回应DMC5谣言 不承认、不否认！

前不久，CAPCOM公司宣布以后所有原创作品都将只由日本开发，西方工作室将负责续作的开发。之后又有传言表示今年E3上将有CAPCOM公司的“核弹”级作品发布，于是许多人纷纷认为这款核弹大作将极有可能是《恶魔猎人5》，而最有可能承担这一重任的工作室则似乎非天剑开发小组Ninja Theory莫属了。

最近，天剑的老板Tameem Antoniades在接受访问时称有一秘密项目进行中，并正式回应了为CAPCOM开发DMC5的谣言：“我能说的只是，我们为一个尚未公开的发行商开发一款尚未公布的作品。”当被问到是不是DMC5时，他说：“如果我们在做的话，现在也没必要证实或者否认。”这句话说得相当模棱两可，既不算是承认也不算是否认，或者……等于是默认呢？

40 可信度 GTA新作名为“堕落” 神秘电邮揭秘出展作

上期我们才说到有传言RockStar可能会在今年E3展上公布旗下著名的横行霸道系列的最新作，最近又有人给媒体发来了一封电邮，其中内含一张屏摄图。在这张图上赫然标出Take-Two准备在E3大展上宣布的系列新作《横行霸道5：堕落（GTA 5：Vice）》。

不过也有人指出，这张图存在两个疑点：1、文件居然是图片格式而非行业惯用的PDF或Office文档；2，RockStar宣布GTA作品时一般都用自己的头衔而不是将其称为Take-Two作品。

不管怎么说，RockStar在E3上公布GTA系列新作的可能性，小编认为还是较大的。去年财报时就可以发现GTA系列虽然每一作都能为RockStar带来极大的收益，但因为产品制作周期太长，加快系列新作的开发进度以及拓宽产品线都是必需的。

50 可信度 美国海军玩游戏训练 体感成为新兵训练课程

据说，美国海军正在考虑将《Wii Fit》等体感健身游戏作为新兵训练营的初期训练方式。这种娱乐训练方式主要目的是改变部分新兵不爱活动的习惯，提高他们的积极性。

美国海军军医处中将Adam Robinson表示：“现在的年轻人对体育活动缺乏积极性，虽然他们也可以保持身体健康，但是和经常参加体育锻炼的人相比，身体上还是有一定的差距。”

Robinson称，体感游戏不会取代目前新兵训练营存在的任何一项训练条目，它只是作为一个新添加的娱乐活动让新兵们适应身体上的锻炼。据Navy Times报道，美国海军新兵中每年都有115名的女士兵遭受骨折受伤，原因就是不能适应突然加量的身体训练。

Robinson也表示，将视频游戏引入新兵训练目前还处于试验阶段，他也不知道该种方式是否适用于海军训练。

70 可信度 口袋妖怪新作封面泄露重要情报 部分功能或许将会只对应DSi

前不久，任天堂终于公布了旗下怪物级软件《口袋妖怪》系列的最新作“黑/白”。游戏确定将于今年年内发售，按照历代习惯，极有可能是秋天。有细心的玩家发现，本作将有可能部分内容只有DSi或是DSi LL才能玩到。

自DSi正式发售以来，其专用软件大多是些小品级游戏，新增功能很少用到，绝大部分DS游戏都是同时完全对应老DS和DSi。普通的DS游戏包装封面右下角会标有其软件番号，前缀也都会用字母“NTR”来表示；但是，在已公布的《口袋妖怪·黑/白》的封面包装右下角的番号字幕却是以“TWL”开头的。

这也就是说，本作在老DS上将有部分游戏功能无法玩到，而只有在DSi或DSi LL上才能玩到。目前尚未清楚这个（或是这些）独有功能是什么，或者只是应用到摄像头的一些小设计？

60 可信度 朝日新闻报道索尼将推出新型手机 专家分析其将有可能是PSP2？

《朝日新闻》近日又出现了一条爆炸性新闻，指出索尼将在今年面向发售一款持有强劲游戏性能的新手机，目的是为了对抗蒸蒸日上的苹果系列便携产品iPad、iTouch、iPhone等等。索尼的新款手机主要整合PSP便携游戏机、Xperia智能手机，以及Walkman随身音乐播放器的优点。根据地区需求不同，会考虑融入不同的手机方案。此外，该款新手机采用Android智能系统。自从4月份以来，SONY在美国一直都展开着下载服务，电影和游戏将会成为新的下载对象。


ソニー新情報端末発売へ　対iPad、携帯・ゲーム機能

业内分析专家表示，这款新手机，很大可能将兼容PSP游戏，并能应用play station Store服务。更有可能，该款手机就是PSP便携游戏机的后续掌机“PSP2”。为对抗苹果系列便携产品，游戏性能上会做出重要改革。

苹果这几年不断推出新型便携多媒体终端，对掌机市场也造成了一定的影响，特别是索尼的PSP，由于二者定位相似，所以索尼压力还是比较大的。但这款新手机就是PSP2的可能性应该不会很大。



多玩游戏或许能够减少犯罪？ 美国经济学家提出新观点

哈佛大学的经济学者Lawrence Katz提出“美国犯罪减少的原因是否与游戏和网络的存在有关”这样的看法。他认为，“在适当的范围内”如果可以保证的话，游戏可以成为现在年轻人发泄生活压力的途径而存在，期待社会舆论用公平的视点来对待年轻人玩电视游戏这个事情。游戏不仅可以给年轻人提供长时间的娱乐，还可以成为生活中挫折的发泄途径。

——其实关于游戏与犯罪关系的论点可谓数不胜数，但一直没有一个准调儿。



iPad将终结任天堂时代？！ 知名剧本作家加藤正人语出惊人

近日，前SQUARE ENIX公司的知名剧本创作人加藤正人在自己的微博上表示”随着iPad的推出，任天堂的时代已经结束了。而且，随着DS和Wii的推出，任天堂这也是在自掘坟墓。”加藤正人曾担任过天使之翼、早期忍龙系列、超时空之钥系列、圣剑传说系列、以及FF7和FF11等名作的剧本创作，与音乐制作光田康典是默契的搭档。

——虽然是名人吧，可这话也太耸人听闻了点，有收苹果黑钱的嫌疑……



神秘海域系列再受高评 Ninja Theory创始人盛赞顽皮狗

Ninja Theory的联合创始人Tameem Antoniades在为NBGI开发完高清主机游戏《奴役》后，表示公司目前已经正式启动了一项新的计划。同时，他还对《神秘海域》系列的制作团队顽皮狗给予了极高的评价：“就我们渴望达到的成功目标来说，无论是我个人还是整个工作室，对顽皮狗团队都持有最高的敬意……他们是目前世界上最棒的主机游戏开发商！”

——神海2去年获得了极大的成功，堪称是09年度最佳游戏，顽皮狗的制作实力获得了业界所有同行的认可和称赞。



最终幻想7重制问题再提 北濑表示需要三十年的时间

PS上的《最终幻想7》被众多玩家认为是系列中最为经典的一款作品，要求FF7复刻的呼声也一直没有间断过。最近SE制作人北濑佳范在FF13的韩国首发会上就此问题进行了回答：“这个问题，我们收到了世界各地玩家的询问（笑）。FF13我们花费了3到4年的时间完成制作，而想要将FF7重制并达到FF13的水准的话，需要10倍的时间。因此此项计划很难马上就开展，不过我们会保留这个主意。”

——说实话，真不知道北濑加范同学的小学数学是怎么毕的业……重制一款游戏怎么可能会需要十倍的精力？？

庆FF13中文发售，系列作降价

汉化专递 EXPRESS CHINESE

本期汉化关注的焦点自然非PS3超大作《最终幻想13》中文版的发售莫属了，我们为大家带来了整个首卖会的现场详细报道，以及创作人北濑佳范等人提及的关于本作中文化过程中的一些有趣秘闻。

另外，SCET也宣布，为了庆祝FF13中文版的推出，于5月21日至6月2日期间将全面下调PS3和PSP上最终幻想系列相关下载游戏的价格，降价幅度在数十到上百新台币不等（也即是等于降价数十元人民币）。

最后，这半个月的PSP汉化作品方面，一共推出了两款：一款是PSN下载游戏《蛋糕成堆》；另外一款则是《天才麻将少女携带版》。 □文/北斗



←首卖会上刚从日本回港的诸葛梓岐COS游戏女主角雷霆。

NDS汉化：弧光之源2、病房2

上期NDS汉化游戏的发布方面，兔友汉化组一下子井喷来了十多款游戏。这期也累计有6款NDS汉化游戏发布，作者分别有各个汉化组以及个人汉化作品，其中个别作品之前曾经有别的汉化组发布过汉化版。同一款游戏，不同汉化组的汉化质量和风格，对这个感兴趣的朋友倒是可以考虑有时间分别试玩对比一下，呵呵。

这次的6款作品中，有两款都是根据龙珠改编的，弧光之源则是MMV牧场系列之外的比较有名的一款作品。烈火英雄是款飞行射击游戏，整体感觉一般；《病房2》虽然画面的表现不如人意，但是在对恐怖气氛的塑造上做得还算不错。最后一款则是恋爱育成游戏。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
龙珠改：赛亚人来袭	基本完善	CG汉化组
弧光之源2：意志	基本完善	小黑屋汉化组
烈火英雄：皇家空军传奇	基本完善	Lamer汉化组
龙珠DS2：突击！红缎带军团	基本完善	dc890个人汉化
病房2	基本完善	远离汉化组
好想告诉你：培育的思念	基本完善	翼梦兔友联合汉化

《最终幻想13》中文首卖会现场报道

台湾索尼计算机娱乐于5月27日在台北信义威秀中庭广场举办“PS3 最终幻想13繁体中文版 首卖会暨庆功宴”，SQUARE ENIX制作团队桥本真司、北濑佳范与鸟山求也连袂来台参加。虽然活动当天适逢阴雨，不过现场仍涌入数百名热爱FF系列的玩家，甚至有玩家在头天晚上6点就到现场排队，只为了一睹制作人风采并获得签名机会。

活动首先请到制作人北濑佳范与监督鸟山求登台，回答一系列台湾玩家关心的问题，并邀请由国乐系美女组成的“无双乐团”演奏主题曲《君がいるから》替首卖仪式暖身，SE代表桥本真司与索尼亚洲区代表安田哲彦也轮番上台致词。

桥本表示，这次FF13中文版是系列作问世23年来的创举，不论对SE或是对玩家来说都是个难得的经验，也因为玩家的热情支持，让他们有机会来到台湾与玩家亲自见面。安田于致词中表示，先前在2月台北国际电玩展与桥本一同发表了本作中文化的消息，想必有不少当时的玩家今天也来到现场。这次制作团队风尘仆仆的展开 亚洲巡回之旅，头天飞到香港参加香港举办的活动，当天飞来台湾参加台湾举办的活动，次日还要飞去韩国参加韩国举办的活动，对于制作团队的辛劳他致上由衷的感谢。


↑SQUARE ENIX公司的几位主要负责人全都出席了此次的FF13中文版首发会。

安田表示，在经过多年的努力后，终于促成FF系列在PS平台上推 出中文版，让他感到非常欣慰。索尼亚洲至今已在PS平台推出超过100款中文化游戏，虽然刚开始玩家反应与销售状况不尽理想，不过后续逐渐上轨道后，甚至还会有玩家通过各种渠道主动表达希望中文化的意愿。为了回应台湾玩家对中文化的热切期盼，今年内还会有20多款中文游戏推出。

自FF13中文化的消息发表后，马 上引起网络上热烈的讨论，其中包括来自正反两方的意见。而中文化团队成员对 于这些意见自然也不敢轻忽，日以继夜的赶工进行中文化的制作。率领中文化团队的台湾成员陈小姐即使在制作过程中怀孕，不过仍坚持待在工作岗位上赶工，直到工作告一段落后 才被公司强迫休假待产，由此可见中文化团队成员投入的程度。

安田强调这次中文版的推出相当值得纪念，索尼亚洲也特别与SE合作推出相关限定周边，希望玩家能使用这款印有女主角雷光图样的控制器好好享受游戏乐趣。随后桥本真司、北濑佳范、鸟山求与安田哲彦一同替本作的首卖揭 幕，正式宣布《最终幻想13》中文版在台推出，并亲自将游戏中文版产品颁发给排队前4名的玩家，以及替排队前200名的玩家签名留念。除了SCET 替玩 家额外准备的游戏封面纸之外，也有玩家带了画册与小说请制作团队签名留念。活动尾声则是制作团队亲自抽奖，将专程从日本带来的赠品送给幸运玩家。

FF13中文化秘闻

制作人北濑佳范表示，以往他们很少有机会能到接触亚洲地区的玩家，不过随着近几年香港与台湾陆续举 办电玩展活动，让他们有机会能到亚洲其它地方观摩，接触当地的玩家。而去年底因应PSP版FF纷争的推出参加了香港举办的亚洲游戏展，对当地FF 玩家的热情留下深刻印象，因此回去后就开始研究推出亚洲语言版本的可行性，并在索尼亚洲的大力协助下促成了本次的中文化。

北濑提到，在中文化过程中所面临的最大挑战就是要确认中文能否忠实的呈现出 原文想表达的含意。因为英文版的制作已行之有年驾轻就熟，但是中文版这次是头一遭，还好有SCE Asia方面的全力协助。鸟山接着提到，这次主要负责中文化的是由陈小姐领军的中文化团队，不过在进行中文化时常常会跑出许多之前没有碰过的疑难杂症，因此制作 团队也必须时时配合中文化团队不断进行修正，过程相当辛苦。

在提到中文化过程中印象最深刻的事情时，鸟山首先开玩笑的表示应该是陈小姐怀孕这件 事（笑），认真说起来的话应该是实际中文化前一连串接踵而来的待确认事项。

当被问到是否有打算藉由这次FF13的中文化来替最终幻想系列 “正名”时，北濑表示虽然本作开启了中文化的先河，不过FF系列不论在日本或在欧美向来都是使用一致的英文名称，加上现在网络发达信息流 通，维持一致的名称也有利于信息的交流，因此并没有打算另取正式中文名称。

对于系列作长久累积的大量专有名词是如何适切的中文化一事，鸟山表示虽然并没有办法 一一确认所有的专有名词，不过他们相当重视与世界观设定相关的重点专有名词，因此会就这方面与中文化团队仔细磋商，力求意思正确或是发音相近。鸟山也提到对于他们这些日本人来说，中文毕竟比英文或韩文更贴近日文，有着许多共同的文字与词汇，因此中文版制作起来感觉格外亲切，韩文版则是完全看不懂（笑）。

鸟山表示在这些中文化专有名词中，让他印象最深刻的非“陆行鸟”莫属。因为陆行鸟从2代登场至今22年，已成为系列吉祥物，因此当 初对于它该怎么翻译可说是伤透脑筋，最后制作团队还是决定沿用“陆行鸟”。北濑则异口同声的表示他印象最深刻的中文化专有名词也是“陆行鸟”。

对于后续是否还会推出其它中文化作品一事，北濑表示这次FF13中文 版与日本版推出的时间相隔大约半年，未来如果有机会的话希望能更快推出中文版。桥本则表示他们这次回去之后会好好思考后续的规划。

谈到对亚洲市场的未来展望时，桥本表示以往SE比较少注意亚洲这块市场，不过去年FF13日文版与英文版在亚洲取得14万套的销售佳绩，加上本 次中文版的推波助澜，将促使他们对亚洲市场投入更多的关注。

人类与异形战火重新点燃 战争机器引擎再启动

↓与阿尼娅一同夹击敌人的马库斯，本作中的小队合作将依然占据极大的比重。



↑举枪的阿尼娅，虽然比起设定图中的样子，戾气有所衰减，但依然显得很爷们儿。不知本作中加入马库斯小队的她与主角会发生怎样的情感纠葛？

Anya Stroud

巾帼不让须眉的女战士

在这个世界，所有人都已站上了硝烟的最前线——Anya也不例外。曾任控制调度员的她现在已经成为不逊任何男兵的战士。如她母亲当年一般驰骋于战场。

老兵马库斯重整装备 面对敌人再度出击

时隔前作故事一年半，COG消亡军队解体，有组织的抵抗不复存在。大部分人都死于黎明之锤的攻击下，仅剩一少部分人在为生存而战。





勇猛战士们的常人心 手足情意填温情

↑马库斯与多姆在待机中。难得见到这世界中尚存的绿色植物。

←经过一年半，马库斯脸上的沧桑不觉间又加深了一层。

Agustus Cole

义胆仁心的黑人兄弟

为了改变风格Cole剃了头发，不过他热心肠的老毛病却没改，总喜欢令所有人鼓起士气。至少从外表看上去是如此，尽管人类越发处于劣势，他从不把自己的失落表现出来。



GEARS OF WAR 3

美版发售日预计为明年四月

自今年4月14日微软与EPIC公司发布了《战争机器3》的新作消息后过了近两个月，这一段时间内有关新游戏中的人物敌人与故事背景设定等消息接连不断。虽然本作将成为《战争机器》三部曲的终结，但它并不意味着该系列将就此结束。《战争机器3》只代表马库斯的故事将在此适时落下帷幕，恰在人们对他生厌之前。EPIC表示今后还将推出类似游戏前传、外传等新作，甚至有可能改变游戏类型。而有关本作，由于制作人注意到在前作中有近六成的人在完成剧情之前便中止了单机游戏，因此，针对这种现象为本作设计了更为厚重的剧情及角色养成要素，且降低游戏难度，从而使得更多人能在剧情中得到一种满足感。与前作相比画面也会变得更加精良，尽管由于当代主机的性能发挥已经接近极限，并不会有太大的进化。但是通过舍弃了先前设定的每秒60帧的目标，使游戏画面达到更佳的画质。

相信每个拥有Xbox360的玩家都不会错过这样一款佳作，在某莫名奇妙的2012年世界末日预言来临之前，通过马库斯的战斗体验一场拯救末日世界的战斗也未尝不是一桩妙事。 □文/翅膀

前两作的文雅淑女竟然摇身一变！



最近公布的《战争机器3》的消息中，最令人震惊的莫过于阿尼娅的形象改变了。在新作的设定图中，早已不见那个前两作中文雅而又不失一丝刚强的阿尼娅，本作中她身穿一副如马库斯小队相同的装甲，给人一种逼人的气魄感。或许这就是"战场改造人"的一个活生生的例子吧。人类灭亡的危机迫使她成为一名强硬而又自信的战士。如今时常出没于前线的她，早已磨练出一身不逊于任何男人的战斗技巧，是我们马库斯值得托付自己后背的战友了。可惜了那么好的一个软妹子啊。

XBOX 360 X360	本刊译名：战争机器3			2011年4月预定
	TPS	Epic Games	价格未定	美版
	DVD	1~8人	1080p	审查预定



↑本作不但给玩家提供了多种可选武器，而且玩家还可以交换武器和弹药，使用某样武器不再是某个玩家的专利。当然，四人合作通关是游戏必备要素。

Epic公司表示该作即便在多人模式下，游戏环境也时刻在变化。这为游戏带来很多可变因素以及新鲜感。战斗生活中也有有趣的插曲，比如在马库斯和他朋友的新家，一艘人工岛般的巨型航母“渡鸦巢穴（Raven's Nest）”上，大家对花园里西红柿和马铃薯悉心照料，COG的领导人Prescott在游戏开始时登上“渡鸦巢穴”的甲板，并和马库斯互瞪（笑）。



←游戏中所营造的这种荒凉感，正契合了世界末日的感觉。这环境更好放手一搏！

多种武器可供玩家选择！战斗不再单调无趣！

如前两作一样游戏中将为玩家提供多种多样的武器，并且每一种武器都有其强项，比如Pendulum War Lance的刺刀可以割断敌人的喉咙，猎枪能打断敌人的脖子，榴弹能打碎敌人的脑袋，而火焰喷射器能从身体内部烧死敌人。而榴弹也分为三个种类（破片、纵火、发烟），它们可组合使用，比如紧跟着纵火弹射出一枚破片榴弹便可以营造出炼狱般的环境。





↑本作的场景多为被破坏荒废的人类设施，锈蚀的机械部分给人以一种凄凉感。

残忍的兽人也无法令战士们畏惧



→作为主要敌人，兽人是黑暗而残暴的，不过战士们决不会屈服！

打造世界末日的感人大戏！

本作所描述的是一个濒临末日的世界，在这样的世界中描绘人们心中的希望、人类的生死存亡，以及战士们的手足情谊的故事。最后一个人类城市的沦陷，让生灵涂炭的世界迫切需要找到一个方法将自己救出兽族的包围圈。而传说中的英雄马库斯或许就是唯一一个能够在这分秒必争的状况下，率领他的小队将人类从大灾绝惨剧里拯救出来的人物了。人类的希望都寄托在了他的身上！

玩家在游戏中将再度扮演D小队队长马库斯·菲尼科斯，在人类最后城市沦陷后18个月持续地对抗着兽族的凶残部队。与此同时，从地底也散发出了一股危险的气息，潜藏的危险逼近了整个人类世界。这样电影般的精彩剧情相比一定能让玩家们都屏住呼吸，与英雄马库斯共同经历这个激动人心的时刻。除了战斗的爽快感，游戏还给玩家们提供了能够赚取眼泪的感人剧情。

谜一样的新角色与崭新职业公布



即将在PSP上推出的《幻想传说 变装迷宫X》是《传说》系列的最新作，本作将会以10年前的《幻想传说 变装迷宫》为蓝本，将游戏图像加以大幅进化，并加入大量新要素。在这次的报道中，我们会为大家着重介绍原作中没有的新角色，以及变化服装和职业的"换装"系统。一切的一切都是不可错过的哦！

PS Portable PSP	本刊译名：幻想传说：换装迷宫X			8月5日
	RPG	NBGI	5480日元	日版
	UMD	1人	容量未定	12岁以上

在上次的无双报道中介绍了游戏的主要人物和高潮迭起的剧情，这次为大家带来的是从未登场的新角色：恐怖的灭世魔王"达欧斯"和一直追寻他的谜之女性"隆德莉妮"的相关情报。半路杀出了程咬金，而且还不是一个。此外还有新游戏系统的详细说明。□文/翅膀

隆德莉妮
忧郁的命运探寻者

"隆德莉妮. E. 艾芬柏格"是能穿越时空的神秘女性。她的目标是寻找达欧斯，与主角们相遇并一起旅行。性格开朗乐观，却隐藏着淡淡的忧郁。



「穿越时空的神秘少女 忧郁气质让人心动」

达欧斯
恐怖的灭世魔王

被称为灭世魔王让人恐惧的男人，原因未明的他如今再度出现在主角们的面前。他原本应该在一百年前就被克雷斯等时空战士打倒的……！？

新引擎下的游戏画面





迷之少女和她的锐利双剑

↑隆德莉妮的武器是双剑，在与主角相遇后就可以使用了。一直追寻"达欧斯"的她怎么看也是个厉害的角色。



根据战场的不同，选择最适合的服装

作为主角的迪欧和梅尔可以算是本作故事主题的完美演绎者。在游戏中，他们可以换上不同职业服装，以发挥出各项不同的能力。而总得看来，居然可以更换50套以上的服装！不愧是以"换装"为噱头的游戏呢！少女和换装系统，正好符合了女性玩家的口味！



→迪欧化身重战士，拥有一击必杀和将敌人弹飞的能力。



↑变身为盗贼，敏捷高，移动快，战斗时还能偷取敌人身上的金钱，而且擅于逃跑。

新系统XAR-LMBS详解

XAR-LMBS是全新战斗系统。系统中很多的技能都有"通常"、"击飞"等效果，除了新增反应感情变化的EBG槽和爽快的空中攻击外，更是第一次实现了同时操作两名角色！



←画面新增的EBG槽在战斗开始时为10%状态，攻击防御咏唱咒文时会增加。





←EBG槽高时攻击力变高，但防御力变低。

→EBG槽低时防御力变高，可惜攻击力变低。

不可不知的传说历史 感人剧情谱写永恒篇章

《幻想传说》（Tales of Phantasia又称：时空幻境、幻想传奇或时空幻境、简称：TOP）是于1995年12月15日，由NAMCO（现NBGI）所推出的超级任天堂RPG游戏，当时由藤岛康介担任角色设定。1998年12月23日在PlayStation上发售重制版。2003年8月1日在GBA上更发售了SFC的重制版，2006年9月7日又在PSP上发售了PS的重制版本。作为SFC上最经典的动作类RPG之一，《幻想传说》在1995年首次推出的时候就引起了业界及玩家之间的大轰动。当时游戏容量达到了令人震惊的48M，创造了游戏容量之最，再加上优美的画面和感人的剧情，在当时吸引了大批玩家！

故事剧情大体是这样的：有一天，住在托提斯村的克雷斯和朋友切斯塔一起到南之森狩猎，而村子里却发生了异常状况。回到村子后映入他们眼帘的，是破坏的房屋与被虐杀的村人。而其中，克雷斯的双亲和切斯塔的妹妹亚美也惨遭不幸……

强大声优阵容演绎铁血暴力少年！



クロヒョウ 龍が如く新章

PS Portable PSP	本刊译名：黑豹 龙如新章		发售日未定	
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	UMD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

右京龙也

被社会遗弃的不良少年！

号称神室町最强街头霸王的少年，信奉拳头的力量就是一切。自从高中辍学后，就把自己融入在神室町的黑暗世界里了。他策划想要袭击中国黑帮的地下钱庄，由于这个想法太疯狂，他身边的哥们儿纷纷离他而去，都不想引火上身。可是他一意孤行，居然真的干掉了钱庄的东城会直系九鬼组的干部户田直辉！这下子不但警察要逮捕这个杀人犯，东城会必然也不会善罢甘休。 □文/布丁





CV 高梁健吾

1987年出生。演员，出道作品是2006年的电影《刺鱼的夏天（ハリヨの夏）》，曾出演电影《BOX！（ボックス！）》等影视作品。散发着青春气息的他拥有独特的魅力。



CV 波琉

1991年出生。演员兼模特。作为演员最有名的代表作是演电影版的《恋空》，除此之外还出演了很多电视剧、电视广告等。在女性杂志《Seventeen》作为专属模特活跃着。

工藤沙纪

地下格斗场守护女神 争强好胜的女孩

工藤沙纪是地下格斗场所举办的“龙火（ドラゴンヒ－ト）”大赛的专属教练，同时也是雨宫泰山的女助手。对合气道很有研究的她，曾经获得过全国合气道大赛的冠军。别看她这么能打，就以为她是个“猛女”，她的美貌可常常在神室町被路边男子搭讪呢！不过争强好胜的她可不是好惹的，动不动就会把烦人的男子摔出去，搞到关节脱臼！某天她无意中来到神室町地下格斗场，得知了“龙火”大赛，看到在这里靠武力为生的热血男儿们，一下子就被感染了。随后她在地下格斗场偶遇雨宫先生，并决定入他的门下，做他的弟子。





举办"龙火"的神秘男人

九鬼隆太郎作为东城会里非常有头脑的一个男人，他以网络赌博这种高科技犯罪为契机，慢慢发家，并自己组成了这个九鬼组，成为东城会里面较有地位的干部之一。目前以"龙火"大赛为主，在各个行业都谋取了相当大的利益，让东城会里的其他干部都对他刮目相看。信奉"金钱就是一切"的隆太郎虽然做事比较卑鄙（不然也做不了黑社会的大哥），但是热衷格斗技的他偶尔也会体现出非常正面的热血男儿的一面。



1944年出生。演员。出演过多部电影、电视剧，以非常有味道的演技赢得广泛好评，绝对的实力派。他还跨足综艺界、音乐界，宝刀不老的他依然是多栖艺人！

专业知识丰富的格斗专家！

通晓古今格斗技的雨宫泰山是"龙火"大赛的专属柔道整复师（接骨师）。因为在这里负伤的参赛者是没办法送到医院救治的（毕竟是黑帮办的打架斗殴，送到医院还不被警察抓啊），所以紧急包扎和接骨都由雨宫泰山来完成。除此之外，就连比赛前的辅导、训练、选手们身体检查、赛后复建都由他负责。可以说雨宫泰山兼顾教练和医生，就像赛场的大家长。



1951年出生。演员。出演《来自北国（北の国から）》，出演了多部电视剧、电影，同样是实力派演员。至今还活跃着！时而温情时而热血的男子汉形象倍受欢迎。



世界拳王加入"龙火"战局！



游戏中的配音不全是专业演员，WBA世界超羽量级王者内山高志将出演游戏中的角色！内山高志将为地下格斗场的荒卷毅配音，荒卷毅是法国部队的佣兵，无论是游戏人物还是声优都是硬派人物！右京龙也是否能够敌过这位劲敌呢？



现WBA世界超羽量级拳王为游戏中的格斗家配音

内山高志 选手

1979年出生。隶属渡边拳馆。一击制敌是他的长项，强健的体魄是他成功的资本！

序章故事情节超级大曝光！

一失足成千古恨！少年的命运从此改变

1. 干掉东城会地下钱庄的干部户田直辉后，右京龙也打算从神室町逃跑。但此时他的身后出现了一个神秘男人的身影，那个男人带领着一群五大三粗的男人慢慢靠近右京龙也，突然猛击，龙也晕了过去。东城会怎么会这么轻易放过杀掉自己人的人，更何况右京龙也只是一个孤家寡人，又怎么能够逃得掉呢。

2. 晕了过去的右京龙也被带到东城会九鬼组所经营的地下格斗场。龙也在这里目睹了那些嗜血如命、看着别人厮打就亢奋的看客，以及为了生命而战、完全不讲规则的"格斗家"。

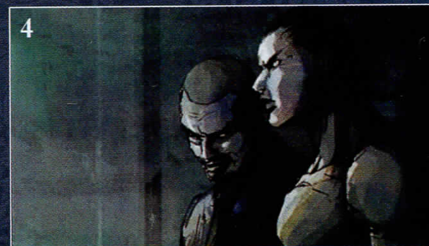
3. 场上的殊死搏斗在格斗家武（タケル）和刘（リュウ）之间进行着。以绝对的力量而自豪的武最终还是不敌刘的格斗技，双膝跪倒在地。看来光是肌肉发达还不行，格斗需要以智取胜。所以这里吸引来的，不光是那些争强好胜的猛男，还有那些想要证明自己能力的专业格斗家。

4. 与右京龙也一起看着这场残忍比赛的，还有那个神秘男人——九鬼隆太郎。他露出了奸狠的笑容，告诉龙也：只要他能赢得"龙火"大赛，杀掉干部的事情就能一笔购销。但是龙也真的能够在这些强手之中生存下来吗？这些杀红了眼的格斗家门，肯定不会因为他年少而就此放水！为了获得自由，右京龙也不得不答应九鬼隆太郎。


1


2


3


4

格斗场与神室町等待主人公的到来

虽然《黑豹 龙如新章》与《龙如》系列一贯作品一样是以神室町为舞台，但在年少的新主人公的带领下，玩家们可以领略到不同以往的神室町街头风情。神室町里集合了很多现实世界的商家店铺，不但为他们打了广告，而且增加了游戏的真实度。让玩家体验到现实生活中不可能接触到的黑暗世界的生活，正式本作的一大亮点之一。地下格斗场是本作中新加入的地点，也是本作的中心场所。右京龙也每一章节都必须到这里来迎接一个BOSS战，只有从这里活着打到最后，才能够脱离东城会的威胁，这其实也是他自己种下的苦果。接下来我们会为大家着重介绍地下格斗场和"龙火"大赛，以及大家在神室町可以看到的种种熟悉的场景。

集合世界最强格斗家！"龙火"的目的究竟是什么？

"龙火"大赛是东城会九鬼组在地下格斗场举办的一个系列格斗大赛。集结在这里的格斗家们或是为了证明自己的实力，或是为了获取利益。比赛没有详细的规则，也没有时间上的限制。看客们也不光是看个热闹，他们都加入了九鬼组设置的"赌赛"，以别人的性命为赌注，九鬼组和少数的赢家都会获得巨额的利润。这里每天的流水账据说超过了10亿日元！九鬼以杀死户田的事件为要挟，让年轻的龙也加入了战局。赌上自己的自由，龙也必须走出这个人间地狱！



↑龙也对上荒卷毅！面对世界最强的格斗家，龙也是否能够活着走出赛场呢？



打倒接踵而至的勇猛格斗家们！

本作的故事情节是由多个章节构成的。每个章节的最后，右京龙也都要与一位BOSS级的格斗家在地下格斗场一较高下。第一场战斗的对手就是TOMOKI。尽情发挥出攻击、摔打、关节袭击等技巧打败他吧！这里的比赛可都是"不是你死就是他亡"的生命之战！绝对不能掉以轻心！



空手道之兽人！TOMOKI

黑学馆大学四年级的学生TOMOKI拥有空手道界"兽人"的称号。他的将来注定要奉献给职业空手道赛场，成为专业格斗家。现在的他已经无法从业余格斗家那里获得任何成就感！



←「东方不败」为了寻求对手来到这个「龙火」赛场，他渴望找到一个能够与之匹敌的对手！



格斗风格的选择 区分格斗类型的明暗！

《龙如》系列一贯以来引以为豪的就是游戏中爽快的打斗，本作当然也不例外。在《黑豹 龙如新章》中，玩家可以自由选择格斗风格。不同的风格会打出不一样的套路哦！在地下格斗场的"龙火"大赛中，有空手道、雇佣兵等参赛选手，或许这就意味着这些都是可选的格斗风格！工藤沙纪的合气道是否也可以选择呢？可选的格斗风格或许是随着剧情的推荐而不断增加的。与以前相比，玩家所控制的主人公能够打出不同的风格，确实让人为之振奋。或许他在你眼里已不是毛头小子了！

打遍神室町的无敌手 街头战斗的刺激！



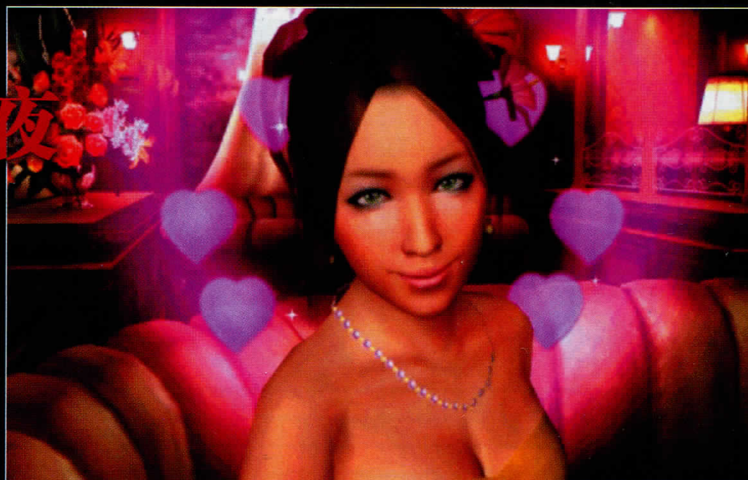
↑让龙也成为真正的街头霸王吧！打遍神室町的无敌手！果然英雄出少年？精彩刺激的街头战斗是游戏中的惯例！



"初生牛犊不怕虎"！

↑右京龙也作为一个能够独自勇闯地下钱庄的年轻小弟，颇有大将之风！街头战斗中也完全不会畏惧，不论对方是谁，都相信自己的拳头都是无敌的！

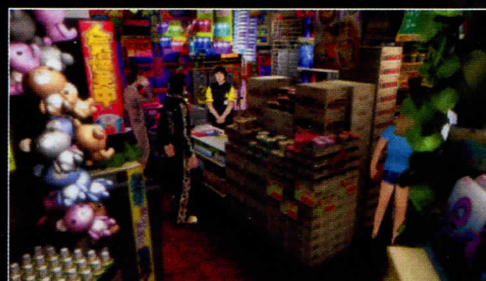
神室町的每晚都是热闹非凡的不眠之夜 在这里尽情享乐吧！



《龙如》系列的又一大乐趣就是在神室町进行大冒险！这不是简单的一条街道，而是整个"黑暗世界"的代表。热闹繁华的商店街景象和丰富多彩的夜生活，《龙如》打着旗子告诉大家这就是所谓的"成人世界"！不仅有大家熟悉的松屋等店铺，还增加了不少可以进入的小店铺。当然，美女如云的俱乐部也是不能不去的一大场所！多达100个的支线剧情丰富了右京龙也的性格，也让整个游戏脱离打打杀杀的单调模式，带你体验真实的"黑帮生活"！不过看上去光彩万分的日日夜夜也是危机四伏的！越是勇敢就要承担越多的后果。所以这种"丰富多彩"的生活还是在游戏里面体验体验就够了，千万别照搬到现实生活里来哦！











最终幻想最新公开，神奇降临的冒险大陆！



本作是继《最终幻想11》后新一代大型线上角色扮演游戏，鉴于11在日本和欧美等游戏发达的国家运营成功，本作的推出其实也在意料之中。游戏预定将有日文、英文、法文、德文四种语言版本，玩家将在广大的Erozea领域中展开全新的冒险。游戏制作人由田中弘道担任，游戏音乐则由本系列的音乐之父植松伸夫负责，美术总监为吉田明彦。

所谓的艾伦泽，就是由小大陆埃尔迪那德及周围零星散布的岛屿国家所组成的文明圈。他们有着共同的宗教观——十二神，但每座城市所信仰的主神却不尽相同，而这也成为他们相互挑起战争的根源。

自命为神的代理人，连绵不断的战火使这个地区一直以来都没有一个完整的版图。但就在70多年前，有位男子在经历了重重坎坷之后统一了整个地区，在之后的岁月里，经过无数旅行者的修改、誊抄，最终有了现在这份迄今为止依然是冒险者必备的地图。 □文/翅膀



大地图绘制者

在70多年前绘制这份艾伦泽地区大地图的作者罗达多・艾恩哈特对后世留下了如是的话。透过这段话的字里行间我们可以看出他希望能有后来人将这份不够完整的地图加以修改，同时祈求艾伦泽这个地方能有一天重返和平。《最终幻想14》的整体游戏风格从这张大地图就可以看出一些端倪了。

> 地图以走路的步伐量定，
> 而我走过的路太过稀少
>
> 修缮地图的人们不用迷茫，
> 十二神将引导你们前行
>
> 欲血染此图的人莫要侥幸，
> 十二神将裁决你们的罪行
>
> 第六星历1506年
> 罗达多・艾恩哈特

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想14		发售日未定	
	MMORPG	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	下载	多人	容量未定	年龄审核中



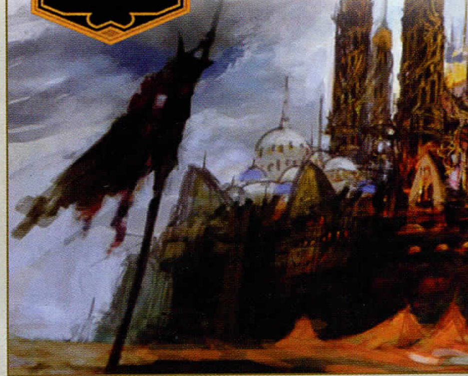
海之都 利姆萨・罗明萨 Limsa Lominsa

位于艾伦泽中部的小大陆埃尔迪那德西侧的罗达诺内海上，有一座名为拜尔布兰德的岛屿，统治该岛就是南部的海之都利姆萨・罗明萨。从遥远的海上望去——无数的小岛、岩礁、纵横其间的桥梁、白墙、红瓦，一番美丽与和谐的景象。该国以渔业、造船、冶炼和海运为主要产业。在由市民选出的领袖——"提督"的带领下，以强大的海上军事实力取得了艾伦泽近海的大部分领海权。尽管常有海盗在附近肆意骚扰，但人民的生活依然十分富足。该国将航海女神"莉姆莲"奉为守护神。





砂之都 乌鲁达哈 Ul'dah



KEYWORD 海德林世界&艾沦泽

《最终幻想14》的整个世界叫做海德林，而玩家们在游戏世界进行冒险的舞台则是艾沦泽。整个游戏故事的就是以海德林为背景，以海德林世界里的一种水晶物质为中心而设定的。至于艾沦泽则是包括小大陆埃尔迪那德在内的周边诸多群岛的统称。除此之外，凡是在附近拥有类似文明的地区都可以叫做艾沦泽。看来艾沦泽已经不仅是地名，而是一种文化的象征。

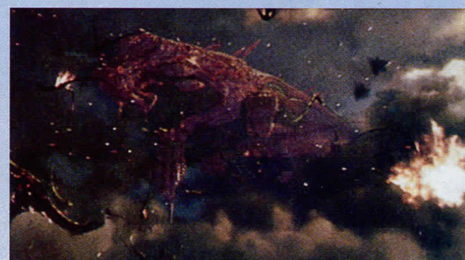
KEYWORD 作为冒险据点的3个国家

在艾沦泽的大地图中玩家们可以看到三个主要的国家——利姆萨·罗明萨、乌鲁达哈和格林达尼娅。它们分别以海洋、沙漠和森林为中心，呈现出截然不同的风土人情。玩家们在游戏刚开始，就是以这三个国家为起点的，可以说是最需要大家在游戏之前就进行了解的地方。它们分别由三位不同的守护神庇护着，相信会给大家熟悉而又神秘的感觉。



沦陷的大都市与东北部的强大势力

在艾伦泽这张地图上，玩家可以看到许多类似古老文字般的附注，它与精美细致的地图构成了艾伦泽世界的大地图。玩家们可以在地图的东北部看到“军事帝国加雷马尔”的字样。另外，位于该国西南部的都市就是受到加雷马尔侵略而陷落的“阿拉米哥”。这张地图的出现证实了很多以前玩家们关于世界的猜想。

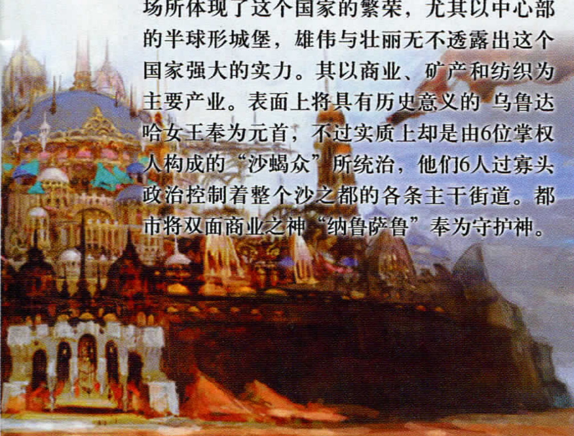




高山都市“伊修加尔德”

在地图中央的小大陆埃尔迪那德的北部，可以看到艾伦泽设定文里面提到过的“伊修加尔德”。这个被险峻高山环保的高山都市，与其他国家又有怎样的关系呢？传说中的文明聚集在一起，在这个世界上，无论保持着怎么样的观点，历史的潮流是不会改变的吧？

小大陆埃尔迪那德的南部有着一个处在荒凉沙漠的交易都市国家——砂之都乌鲁达哈。高大的城墙、人群熙攘的竞技场，无数的游艺场所体现了这个国家的繁荣，尤其以中心部的半球形城堡，雄伟与壮丽无不透露出这个国家强大的实力。其以商业、矿产和纺织为主要产业。表面上将具有历史意义的 乌鲁达哈女王奉为元首，不过实质上却是由6位掌权人构成的“沙蝎众”所统治，他们6人过寡头政治控制着整个沙之都的各条主干街道。都市将双面商业之神“纳鲁萨鲁”奉为守护神。





森之都 格林达尼娅 Gridania

小大陆埃尔迪那德以东，有一个被森林覆盖与河川结伴的田园型都市国家森之都格林达尼娅。都市内部流淌着无数条运河，精巧的工匠们制作出的木制建筑物，而风力水车更是维系城镇每日电力来源的关键性建筑。主要产业为林业、农业、木工业和皮革业。城镇内还有一支强力的森林护卫队鬼哭队“24小时轮班留守”。都市守护神虽是收获女神诺菲卡，但真正决策人物是一名年长的大姐姐和两名年幼的小弟弟，他们都被精灵加封了恩赐之光，拥有着非凡绝伦的预言能力。



利姆萨·罗明萨的设施分布



巨桅碉堡

Mizzenmast

巨桅碉堡的整体形状更像是一座欧式风格的城堡。碉堡下层石墙上开凿着许许多多弹丸般大小的侦察孔，用来 望远方、抵御外敌入侵。中层则是供战士休息使用的旅馆和酒吧，上层是政府机关和飞艇着陆场，总体上可称为是一座设施齐全的综合型碉堡建筑。它的名字也由来已久，据说是设计师在看到建国纪念船拉狄翁号的后方船桅有感而发，特此命名。

八分仪广场

The Octant

人们为了纪念八分仪发明家乔帕尼.农诺所作出的杰出贡献，特意为他建设了一座纪念广场，并且以它的航海发明八分仪作为广场的名字。在这里，白天会有许多演出集会，夜晚又会有许多浪漫情侣围坐于此谈情说爱。在这里，无时不刻不充斥着冒险者和商人驻足观望的身影，每日每夜，这里都会被热闹和详和包围。



国际商业街

Pharos Polaris

国际商业街是占据拱廊一角的进出口货品市场。在这里到处林立着提供给邻国乌鲁塔巴和古利塔尼尔的工匠来采办道具和材料的商店。在街尾地带还有“刀剑街”、“鱼河街”等由过路的冒险者兜售手工制品或是战利品的商业区。在那里冒险者只要交付了适当的租金，就能摆开地摊，而游戏的贸易系统也是由此展现。店员吆喝声在街道此起彼伏，使得这条街也充满了活力。



北极星灯塔

Pharos Polaris

北极星灯塔如同它的名字一样，犹如北极星，指引晚归船只的顺利抵达。耗费了长年的时光修建在岩礁上面的白色灯塔。终日会绽放出青白色的荧光来照耀四方。据说这些荧光全部是由怪物的尸体作为燃料，它们白天受到阳光普照，不断吸收能量，到了夜晚由于温差的关系，又将能量全部释放，在夜景之下便形成这道绚丽的风景。

KEYWORD 关于本作中的市集!

作为获得道具和食材等货品的场所，同时也是冒险者行商的主要区域。无论是自己制作的手工制品还是打猎得来的战利品，甚至“采集者”所带来的食材，都可以在这里摆摊出售。最为游戏中交易的重要途径，这里也是一个非常繁华的所在。

从α版测试到β版的转变

在之前的开发者访谈中，制作人田中先生曾经提到过“α版的图像是还没调整前的效果，而利姆萨.罗明撒得街道景象将会是技术调整后的崭新图像。”诚然，正如田中先生所说，经过采光调整后的街景，无论是远看还是近观，其美丽程度可以说是让人一目了然。据说在游戏正式发售的时候，里面的表现将会更加炫目。什么也不说，让我们一起期待这款超级大作的降临吧！

→技术调整后的效果。很显然，在光线的表现上明显上了一个台阶。光影效果的显著提升应该会让之前失望的玩家重燃一点希望吧！当然制作人承诺，正式版的时候画面效果将会变得更加“震撼”。





3D效果并不尽如人意?

←α版的画面效果只是3D效果的普通勾画，谈不上任何的光影描绘。在这个充满各种奇幻物理特效的时代有点令人失望。

公会设置&丰富的生活！

KEYWORD 所谓的公会到底是什么？

FF14中的各大公会是以各式各样的企业政体为靠山，将都市经济融入到行政中去的行会组织。如果想要在艾伦泽生活，磨练武器学习技能，首先要加入公会。同时玩家根据自己选择的角色种族不同，可以加盟的工会也会相应作出改变。



职业公会之间的关系与详细分类

在利姆萨.罗明撒地区不仅设有"调理师公会"、"铁匠公会"、"渔师公会"与生活息息相关的生产系公会，还有"斧术士公会"这类与战斗有关的公会。依此推测，将来玩家所选择的职业将会是与公会相对应的。尽管下方列举了目前已知的职业，但在这座变幻莫测的都市里面应该还设有"枪术士公会"，而在这个公会里或许能取得一些和枪术士这个职业相关的情报。



↑由锻造师提尔鲁.那鲁迪克和船匠布拉斯.威米勒力共同创办的一座造船厂房，同时设有锻造师和甲胄师的"锻造师工会"和"甲胄师工会"。

目前已知的公会名称及相应职业

战士	工匠
剑术士 枪术士 格斗士 斧术士 弓术士	铁匠 调理师 裁缝师 皮匠 炼金术师

法师	采集家
幻术士 咒术士	采掘师 园艺 渔师

在冒险者公会发行的公会护照

在"溺水海豚亭"里面有一个"冒险者公会"，其性质与其他大多数的公会都有所不同，玩家在这里能够领取其他同类型游戏中可以获得相当于"任务"的"公会护照"。"公会护照"一共设有讨伐、采集等类别，只要达成护照中所要求的内容就可以获得相应的报酬和奖励。此外，这类任务不仅能够由玩家单独执行，也可以招募同伴由多人完成。至于人数和时间上的限制也基本上没有太严格的限定，并将任务的目的性设定的非常明确。在执行"公会护照"的时候，玩家们所操纵的人物也会得到一定的成长，作为MMORPG游戏，无限的成长正是玩家们所期望的！相信游戏中的"成长"体系就是本作——《最终幻想14》的核心要素！



←冒险者酒馆，全世界的冒险者都在此聚集，被称为冒险者的天堂。在这里可以接到各式各样的委托任务。



→接到任务（公会护照）后与怪物战斗中的玩家角色。在执行任务的同时人物也会获得成长。





卡瓦兰.德.哥尔加尼
Carvallain de Gorgagne

斧头只是有力之士的专属武器？
答案是否定的
在我眼里
战斧应该迎合天时地利的
伺机而用的
这样它才是最具战略性的武器

阿斯塔利卡号
The Astalicia

停留在港口的阿斯塔利卡号油轮，从外观上看像是一艘外国籍客船，但实则却是海贼势力大首领"双眼希尔菲尔"的母舰，而且这已经是个公开的秘密。船内设有"斧术士公会"总部。

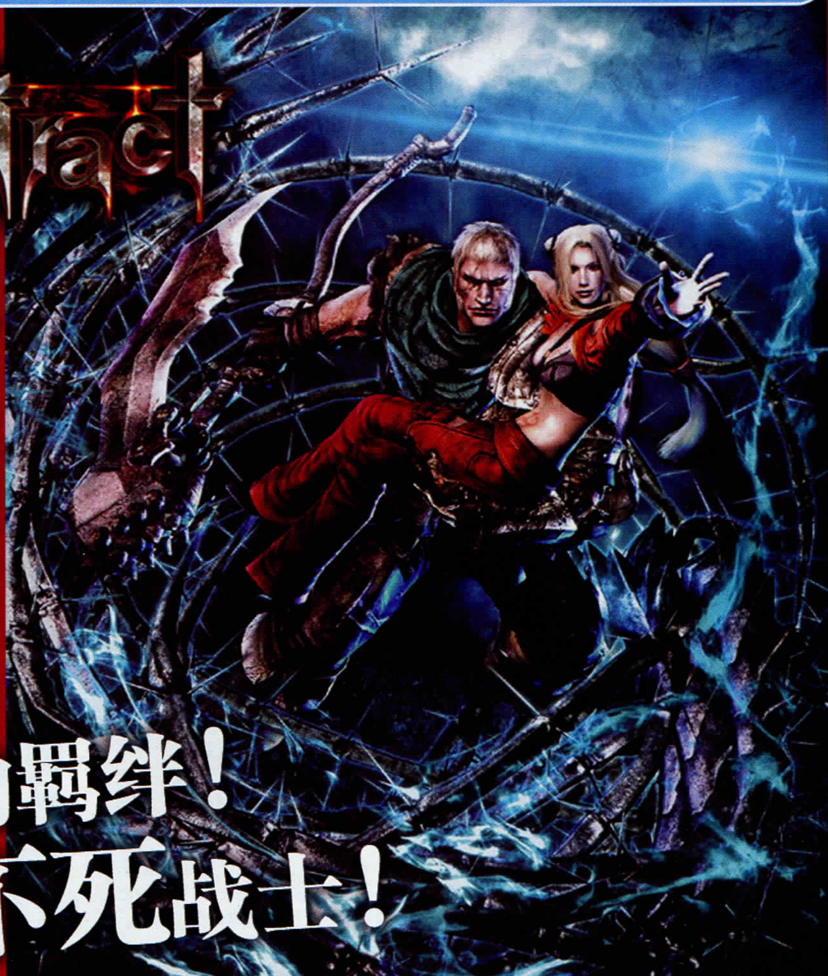


Knight's Contract
ナイツコントラクト

Prologue

为了追寻所谓永恒的生命而不惜堕入罪恶深渊
浮士德策划了欧洲最黑暗的魔女大屠杀
哈因利希为执行任务而杀害了很多魔女
聪明的古蕾特海恩临死前诅咒了该死的刽子手
哈因利希因此饱受不死之身带来的痛苦

百余年的时间如细沙般悄然消逝
浮士德的野心不断膨胀
古蕾特海恩从地底复活托生只为阻止这个恶魔
哈因利希与她签订了契约
——只要帮助古蕾特海恩揭穿浮士德的阴谋
哈因利希就可以变回正常人
骑士契约——从此开始



美女与野兽的羁绊！护花使者是不死战士！

PS3 / X360	本刊译名：骑士契约		2011年预定	
	动作类	NBGI	价格未定	日版
	DVD/BD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



别人梦寐以求的永生是让他辗转难眠的噩梦！

哈因利希
挥动死神镰刀的不死战士

屠杀魔女的战士哈因利希因为杀害了善魔女而被古蕾特海恩诅咒拥有不死之身，生存了100多年终于偶遇了复活的魔女。她说只要哈因利希帮助自己铲除那个万恶的浮士德，就帮他恢复正常之身。无奈之下他就与她签订了契约。



←野蛮人似的哈因利希挥动比自己身躯还要庞大的武器，挥砍动作特别有魄力，再加上他的不死之身，真的是强到不行。

死神镰刀威力无敌 巨大却很灵活！

哈因利希的大镰刀并不笨拙，砍、斩、刺、敲等等招式都能灵活的使用出来。不愧是百年的不死之身，力量之大是常人无法与之较量的。



↑突刺攻击可远距离对敌人造成伤害，攻击力也很强大。



场景暴力血腥 画面惊险刺激！

←怪物被打烂的时候，会有血喷出等很血腥的场景，估计游戏的定级会很成人吧。

真实历史背景 力量与魔法的组合

NBGI预定在2011年推出一款登陆于Xbox360和PS3平台的动作游戏——《骑士契约》。游戏的故事背景是17世纪真实发生过的清巫女的宗教事件。而且作为反面角色的浮士德也是多部文学作品中常出现的。哈因利希是个骑士，他参加了这次捕杀活动。不过勇猛如他也遭到了算计，聪明的魔女古蕾特海恩在死前对他下了不死的诅咒。永生让哈因利希饱尝孤独和被误解的苦难。百年以后，这场活动的幕后黑手浮士德又想把死去的魔女们召唤回来替他做事，古蕾特海恩为了制止这愚蠢的行为，死而复生与哈因利希重逢了。 □文/布丁



→既然是魔女必然会使用魔法！魔女技能能够制造出非常具有杀伤力的武器，帮手，这可是「凡人」哈因利希做不到的！



为复仇死而复生 妖娆性感古灵精怪的魔女！

古蕾特海恩

妖艳、智慧、魔力基于一身

在可怕的魔女大屠杀活动中，古蕾特海恩对杀害自己姐妹们的侩子手哈因利希下了一个不死的诅咒。百年以后，浮士德的阴谋让古蕾特海恩决定复活托生，竭尽全力干掉那个可恶的浮士德。这时她想到了被自己诅咒的那个男人。



←美女与野兽的这种组合给人充足的视觉震撼，肌肉男和妖娆魔女都很有看头！双人配合战显得格外精彩刺激。

双人合作参战 将恶心怪物四分五裂！



自然系魔法操纵自如！

↑因为“世界之魂”古蕾特海恩精通自然系魔法以及可以操纵生命的魔法，这也是她为什么会死而复生的原因。

联手

这种美女与野兽的组合如今看来已经并不新鲜了，Ninja Theory打算推出的《奴役：奥德赛西行》也采用了这种模式。女性角色由AI控制，男主角要负责攻击和保护身边的女性。要说新意，本作是充满魔幻色彩的，而那部作品是后现代、机械的。而且本作的男主角是个不死之身，你根本不用担心他会挂掉。只要你身边的那个魔女没事，你就能安心了。但说起来简单，面对那些浮士德创造出来的奇异的生命体，想要保护她还真需要一些技巧。讲求配合肯定是本作的重中之重，魔女由AI控制，你需要配合她的行动进行攻击。





←这个巨大的断头台是古蕾特海恩用魔法创造出来的强力道具！引怪物过来杀掉他吧！

斩杀魔物的断头台 魔法创造的奇迹！



冲击力十足的强力攻击 非常可靠的男人！

面对庞大的怪物，哈因利希能够发挥出他超出常人的神力来砍杀对方。在神勇的死神镰刀和玩家的精准操作下，是不可能漏网之鱼的！



↑怪物的体型是非常庞大的，充满视觉震撼力！

↑这个怪物有两只手一只脚，能够边跑边攻击玩家，他吐出火焰的攻击会对我方造成不小的伤害！

巨大怪物凶猛攻击 魔法对阵能否获胜？



《异度之刃》本次爆出战斗模式的多处细节！不但故事设定、人物都很棒，战斗模式也有很多新意。让玩家觉得非常人性化的设计也层出不穷！战斗场面效果真实、精彩，技能招式和团队合作更是亮点！仇恨度和 怪物类型的设定让玩家充分感受到“细节决定一切”。发售在即的这款《异度之刃》是否能够虏获玩家的心？先来看看详细的介绍吧！

Xenoblade™
ゼノブレイド

NINTENDO Wii	本刊译名：异度之刃		6月10日预定	
	角色扮演	任天堂	6800日元	日版
	DVD	1人	容量未定	12岁以上

战况瞬息万变的“无缝战斗”！

高桥哲哉所主持制作的RPG游戏《异度之刃》（Xenoblade）虽然与异度系列：《异度装甲》（Xenogears）、《异度传说》（Xenosaga）都是以“异度（Xeno）”为开头，但完成呈现出独立性与创意性。

我们曾在276期进行了恢弘的人物、故事背景的介绍，相信大家还记得这个在奇幻世界所发生的机械与有机生命体的战斗故事，帅气的男主角、美丽的女主角（当然这不是重点）。既然是战斗游戏，那么我们肯定会为大家说明战斗模式。这次我们就带来了战斗模式的超详细介绍。从战斗界面的具体说明，到特殊攻击、必杀技、人物状态、团队合作统统一网打尽。　□文/布丁

“无缝战斗”流程介绍

本作的战斗方面采取了在画面范围内遇到敌人，就会以现有场景直接进入战斗的模式。在战斗模式下，可自由在画面范围内移动。可使用叫“アーツ”的必杀技攻击敌人，也可绕到敌人的侧面或背后进行攻击，有效提高攻击力。战胜后，可以不变换视角继续前进，可谓真实再现了现实生活的战斗场面，大大增强了临场感。

遭遇敌人（瞄准目标）
↓
选择战斗方式（战斗开始）
↓
使用“アーツ”（攻击）
↓
讨伐成功（战斗结束）

战斗模式界面说明



1 战斗敌人信息窗

正如兵书上所说的：“知己知彼，方能百战百胜”，在游戏的战斗模式中，当然也是这样的。这个“战斗敌人信息窗”显示了包括敌人名字、HP槽、级别等信息，当你把对方设定为攻击目标时，就能显示出这些信息。根据这些信息“对症下药”，选择能够针对这个敌人的同伴进行攻击，或使出相应威力的招式来对付敌人。这些信息中，表示敌人强弱的颜色标示和敌人感知类型的标记是信息栏的重点，也是本作战斗模式在这方面的新意。

“战斗敌人信息窗”是在玩家把某个敌人选择为攻击目标时才会显示的，也就是说，玩家无法在同一个界面下同时查看所有敌方的信息。在屏幕上已经被各种信息充满的有限界面中这样做，确实可以将敌方的信息表现得更丰富一点，但当遇到多个敌人的时候，其实还是有点麻烦的，需要切换目标来显示。

敌方怪物的强弱

怪物的强弱程度虽然也可以通过级别来表现，但本作还附加了一个以颜色标记的功能。强弱度一共分为5个等级，黑色表示完全可以轻松战胜，红色则表示玩家非常难以获胜的高难度级别。颜色的标记会让玩家更直观的做出一些战斗过程中的判断。

黑	蓝	白	黄	红
轻松	弱	同等	强	危险

怪物的感知类型

怪物们也是个性迥异的，好战、胆小，喜欢单挑、喜欢打群架，甚至傻傻发呆。在信息窗会以小图标显示，下面是具体类别的参看列表。

图标	感知类型
	闯入其领地立刻有反应
	在能听到你脚步声的范围有反应
	在其附近使用麻醉攻击会有反应
▽	玩家与成群同族交战就前来援助
••• •••	附近有同族被玩家攻击会来援助

→发射所召唤出的元素，增加攻击力或有其他辅助功能的元素。

召唤元素助一臂之力！



←解除武器的激热状态。

玩家武器被冻结？！工具栏也有解冻功能！

POINT 战斗方式为即时模式！

战斗中我方会不断地发起自动攻击，不同于回合制的固定感，本作的战斗模式给玩家瞬息万变的感觉。玩家需要自己拿捏什么时候该使用普通攻击，什么时候使用特殊攻击。

将玩家的操作与电脑控制的自动操作相结合才能事半功倍。在同伴方面，玩家可以选择2位同伴一起参加战斗，一旦选择好了由谁来助阵，在战斗中就无法更换。同伴们会根据自己的特长进行攻击，但你也不是完全不能控制他们。玩家可以给他们下达一些指示而非命令。所谓的指示是通过特定选单完成的，例如防守、猛攻之类的。假设玩家想要所有同伴都集中火力，无需对每个同伴进行重复的指示操作，不过这也就意味着不能让某个同伴发挥出特定的招式。

2 战斗方式选择栏

在画面下方的图示就是“战斗方式选择栏”，其实这就是下达命令用的指令区。而将这些图示都并列摆放，更加直观、便捷。其中包括所有可以让主人公进行的战斗中行动，例如“奥义”、“逃跑”等。其余命令一般为主人公所学会的技能，在战斗之前，玩家可自己设定8个你认为最强技能哦！



←由于战斗中是可以自由移动的，所以绕到敌人后方再进行攻击是非常明智的选择哦！正面硬碰硬的效果肯定不如背后偷袭啦。

特长技能

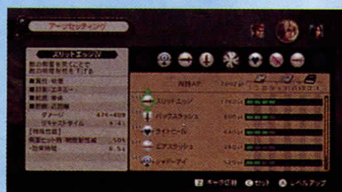
特长技能是每个角色特有的技能，当技能槽（タレントゲ－ジ）累积到最大时才能够使用，适合时宜地使用特长技能对战斗极有帮助，不要随便浪费掉哦！



↑特长技能的招式有特定的发招条件！

技能设定

玩家在战斗中可使用的技能，需要在技能设定中选定，战斗时获得的“AP”可强化技能。选择你认为可用度最高的技能提高战斗力吧！



↑选择战斗技能需要配合角色的职务！

POINT 怪物的攻击目标！“仇恨光环”！

你是否曾经因为无法预计敌人袭击的是不是你队伍中最弱的人而愁苦万分？本作解决了玩家这样的烦恼。当某同伴攻击敌人、给同伴回复，敌方就会增加对他的“仇恨度”，“仇恨度”最高的人就是他们下一轮的攻击目标。而这个“最高”也体现在人物身上的一个圆圈——“仇恨光环”上。



↑通过交战让我方体力、攻击力最高的人成为仇恨目标，这样能够好好保护其他同伴哦！

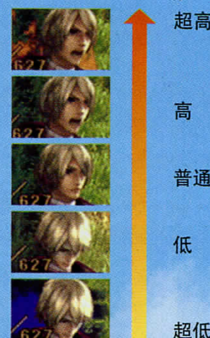
3 我方资料及状态区

在这个区域，玩家可以看到每个同伴的头像，玩一段时间就会发现，这个头像的表情是会变化的。这正是本作用来表现战斗情绪的方式，情绪亢奋的角色会使出会心一击，而战斗情绪低落就容易错误攻击，出现自暴自弃的状态哦！情绪会随同伴的状态变化！



←只要我方有人发动连续的会心一击，其他同伴的情绪就会立刻高涨起来！

●战斗情绪对应表情



无法战斗状态

玩家所操纵的主人公只要陷入无法战斗状态的话，基本上战斗就会以失败而告终。不过刚才提到的“团队能量槽”只要还有一格以上，就会有同伴消耗掉这个数值来帮你复活，继续战斗哦！

战斗强制结束条件

- ●玩家操纵的主人公无法战斗（“团队能量槽”不满一格）
- ●所有同伴无法战斗

状态的自动恢复

战斗结束后，所有角色的HP都会慢慢的自动恢复，就连进入无法战斗状态的同伴也一样可以恢复。所以玩家可以安心继续进行冒险，不用担心无法游戏。



←大事不妙的时候还是走为上策！

4 团队能量槽

界面左上方的能量槽就是“团队能量槽”，当玩家成功在战斗中发动攻击，或者达成其他特殊要求的时候，能量槽就会慢慢增长。当能量槽满了，敌方怪物的攻击会瞬间停止，我方可以发动连续攻击，即“连锁攻击（チエインアタック）”。这种情况下，不但我方所有的战斗技能都是可用状态，而且发招后还会有意想不到的附加效果。“团队能量槽”的功能不止这些，前面也提到，如果玩家操作的主人公进入了无法战斗的状态，这个能量槽的数值可以让同伴帮你复活哦！其他的功能要等游戏的时候玩家自己去发掘啦！





↑→连续攻击威力超强，敌人瞬间硬直，场面完全由我方控制！

连锁攻击与集体攻击！

美丽世界中奏响的音之秘密 游戏总监督与两位音乐制作人对谈

接下来由本作的制作总监督高桥哲哉与负责本作音乐的下村阳子女士与光田康典先生共同接受采访，为大家带来本作冒险中伴随大家的音乐其制作轶话。

——下村小姐和光田先生对于《异度之刃》保持着怎样的印象呢？

下村 大自然的绿色，加上蔚蓝的青空，实在给人一种王道幻想世界的印象呢。虽然看上去是如此，可是一看到歌曲列表中的暂定乐曲名——“小腿平原”啊“肩部地图”啊这类的名字，我开始还以为是在开玩笑了。之后看到设定上说到这是在巨神与机神的亡骸上展开的世界，当初感到十分的不可思议呢。

光田 因为我是负责结尾曲的部分，接受作曲的工作时游戏已经基本完成了。当然那时游戏的印象已经确定了，但是我特意没有去看实际的游戏画面，而是要求先读一读游戏的剧本。拿到手后发现量相当的多呢。难道这些全要读么？当初为此大吃一惊呢（笑）。当然，后来全部读了一遍。这可真是一番壮大的故事呢。给人一种不愧是高桥先生作品的感觉呢。通常游戏开发的时候，作曲和剧本都是并行制作的，一般只能了解故事的最初，这种情况比较多。而这次是在故事完全理解的状态下开始作曲的，印象一下子就涌了上来呢。

——请问演唱结尾曲的歌手是男性还是女性呢？

光田 虽然尚未仔细谈过，不过已经确定是女性的歌手了。对高桥先生作品在我自身的解释下的结果。这已经是不言自明的呢（笑）。

——也就是说，并非从作曲开始的时候就已经决定好歌手的吗？

光田 是这样的。作曲开始的时候只是确定了拥有怎样音域的女性最好，这样的印象而已。

——那么是如何决定符合这样印象的歌手的呢？

光田 通过召开试音会征集了相当的人数呢。在那之中有一位名为Sarah Lim的女歌手表现得非常积极，表示想来我们的录音棚来试唱呢。不过听过她的声音后，她的声音并非我所期望的那种温柔而有力的声线，而是更加古典而平缓的感觉。而那似乎是她所特有的演唱方式，事到如今再特意令她改变来配合我的想法实在有些困难。想这个想法传达给她后，她依然回答说无论如何都想演唱。在那之后，她多次重复录音后给我送来，这样持续了大概一个月，最终她终于唱出我所需要的感觉来了。真的是被她的热情打败了呢。

——请推荐一首您喜欢的曲子吧。

下村 有一段剧情的音乐是在兴头上做出来的。一旦得到了作曲的契机之后的工作就会非常的顺畅。在那之后做出的开始曲也受到了不小的影响。

高桥 虽然具体还不能明说，那是在从游戏开始大概15小时的时候有一段主人公等人怒气爆发，紧接着开始战斗的一段重要剧情中使用的。

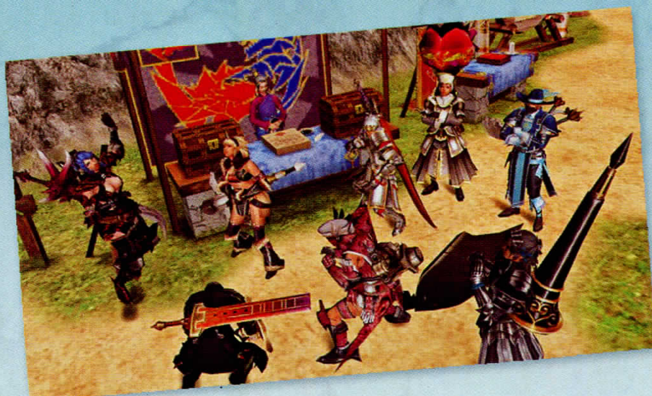
下村 此外，本次直接录音了几段小提琴曲，在游戏中占据了很重要的位置呢。小提琴也是我本人比较喜欢的乐曲呢，一不小心就让它担任主角了（笑）。

MONSTER HUNTER FRONTIER

モンスターハンター フロンティア オンライン

XBOX 360 X360	本刊译名：怪物猎人 边境在线		2010年6月24日	
	动作狩猎	CAPCOM	6090日元	日版
	DVD	1~4人	1080P	15岁以上

作为猎人系列首个联网专用作，PC版自07年公测开始至今MHF运营已有近3个年头。回首这三年经历大大小小20余次更新，从最初简单的2DOS移植，到现在实现了大幅进化的丰富系统与各种充满个性的OL专用怪物，尽管因其中收费道具的平衡性问题等受到一些玩家诟病，但不能不说MHF已经形成了它有别于家用机掌机版猎人的一种独特风格。



说起本作最大的特点想必就是能在日常的狩猎生活中享受和志同道合猎人一同狩猎的乐趣，并且通过网络和更多的玩家交流这些点吧。并且，通过定期举办网络游戏特有的大规模活动，更加深同伴之间感情这方面也极具魅力。虽然在我国通过盟卡等进行的P2G联机等早已很大程度上普及，但掌机与家用机，其画面魄力与游戏内活动的丰富程度却是无法比拟的。虽然PC版日服、港澳台服开始服务已有一段时间，但由于代理、月费甚至基础的电脑硬件问题等等，在我国网猎玩家依然是少数群体。不知360版的发售将会给中国猎界带来怎样的影响？或许也不会有太大影响（笑）。 □文/翅膀

挑战在线联网游戏所特有的多人



STEP1 登录祭 以十万人规模竞争的狩人祭

所谓狩人祭，就是将服务器内的所有猎团分成两个阵营，然后由阵营之间成员互相竞争狩猎数量的大规模活动。狩人祭大体分成三个大的阶段来进行。首先，作为狩人祭的参加条件，你必须隶属于猎团等级1以上的猎团中，并且在“登录祭”的期间，所属猎团的猎团长必须表明参加狩人祭的意向。决定从属于红龙组或是蓝龙组某一阵营之后，与属于同一组的猎团互相配合正式展开狩猎。



STEP2 入魂祭 来达成下达给你的试练吧！

在完成了登录祭的阶段之后便进入了入魂祭的阶段。这时候属于两组的各个猎团的成员便可以通过达成所下达的各种试练任务来收集“魂”的数量。根据狩人祭的内容不同，作为试练对象的怪物也不同。而狩猎难度越高的怪物获得的魂的数量也就越多。持有任务中收集的魂与狩人祭受付交谈的话便自动完成入魂。两个阵营所收集的魂的数量将随时公开，各个阵营可以根据此来决定选择进行怎样难度的试练，在各个任务之间如何取舍作为各个阵营的战略在这里也是相当重要的。



↑究竟是通过高难度的试练一次获得大量的魂，还是大量完成简单的试练以数量取胜？

公布最终结果

狩人祭の結果

今回は<<紅竜組>>の勝利です！

蒼竜組	紅竜組
累計魂	累計魂
765651	775375

STEP3 集计祭・褒赏祭 凭活跃

通过在集计祭统计整个狩人祭期间两个阵营中各个猎团收集的魂的数量之后，便进入了发表最终胜败结果的褒赏祭。胜利组与败北组将分别获得不同





防具

骑士套装系列



双剑

黑狼双刃【唯】

360版内部β测试

拥有超过100万用户的PC网络狩猎动作游戏——怪物猎人边境在线，终于09年5月13日开始了360版的内部β测试。据CAPCOM发表的数据，仅当天便有累积超过5万人参加，可以说是盛况空前。内部封测定于5月27日结束。



↑相当数量的玩家参加内部β测试，城镇中一派充满活力的节日气氛。

游戏中同时存在可以随时参加的活动哦！

VS.QUEST

2组队伍同时受理同一桩任务后，比赛哪一组能够最先完成的游戏活动。在任务中也可以使用陷阱等道具妨碍对方小组的狩猎！充满竞争与捣乱的欢乐竞争活动。



←对手组的行动在画面上将以图标的形式表示。

来获得评名称号吧！



完成指定条件的怪物狩猎任务后，就能够获得“评名称号”。能够获得评名称号任务每天都在更新，其中不乏幽默与帅气的多种称号存在。由于评名称号会显示在人名的上方，获得后将其装备走在城镇中将会显得很有个性的哦！

评名称号例

○最爱布奇猪　○身为师匠的存在
○黄金之XX　○雪山之牙
○传说的凄腕猎团长　○疾风的剑圣

参加型活动吧



在公式狩猎大会中挑战全国猎人吧！

公式狩猎大会是一类定期举行的活动。其中包括竞速完成任务的“韦驮天杯”，以及竞争钓鱼结果大小的“巨大鱼杯”等等大会。在各种项目中争夺全国第一的宝座，猎人之间展开激烈的战斗。在大会中取得靠前名次的猎人将在游戏与官网的奖牌榜中公布，根据成绩分别获得不同的奖励。

第16回公式狩猟大会

ランキング

順位	狩人名	HR	評価	所属猟団
1	ハンターA		S	カプコンA猟団
	ハンターB			
	ハンターC			
	ハンターD			
2	ハンター1		S	カプコンB猟団
	ハンター2			
	ハンター3			
	ハンター4			

荣光将落入谁手!?

韦驮天杯

在公式狩猎大会召开期间会提供用于挑战的配信专用任务，专门竞争狩猎怪物任务时间的大会。除了单人挑战的任务之外，还有专门供猎团成员合作出战的“猎团对抗韦驮天杯”。其中更有任务会限制装备特定的武器和防具，在限制的条件下如何以最快的速度完成任务，这正是考验猎人们技术的时刻。



巨大鱼杯

这里考验的并非是狩猎，而是挑战竞争钓鱼大小的大会。所需钓的鱼会根据大会不同指定不同鱼的种类，而在哪里更容易钓到哪种鱼需要玩家事先调查积累知识的哦。与猎人等级无关，无论是谁都可以轻松参加的竞技大会。



↑携带各种鱼饵钓取任务指定的鱼种，一旦钓上来就会显示鱼的大小。

度获得相应报酬！

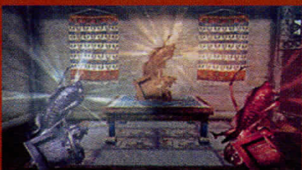
数量的狩猎祭点数，用于换取武器防具素材和各种道具。用这种方法可以生产通过其他途径无法做成的武具哦，当然其性能也是首屈一指的。





赢得成绩优秀者方能获得的荣誉！

在各项大会中获得前三名的成绩优秀者将被授予豪华的优胜奖杯。除此之外，分数排在前300名的玩家也可以根据其成绩高低获得数量不等的素材，能够用来制造特定的原创武具与家具等等。





↑闪光的金银铜奖杯装饰在自己的家中显得格外耀眼。这是玩家作为猎人的荣誉所在。



狩猎解禁在即！Xbox 360版『MHF』发售前制作者特别访谈

有关本作的魅力，以及初回特典与今后的服务收费方式等等问题进行采访

6月24日Xbox360版的MHF即将发售，《怪物猎人边境在线 新手包》售价为6090日元。其中包括了Xbox Live12个月的黄金会员（市价5229日元），以及公测的参加码、正式运营后30天免费猎人生活、游戏内13中道具奖励等等。针对游戏内容与今后的收费等细节问题，今天为您请到了运营制作人杉浦一德先生接受采访为您进行详细介绍。

——请问目前的开发状态如何呢？

杉浦 Xbox360其实差不多已经完成了。不过很多东西还是要经过内侧之后的调整才行，毕竟网络部分目前还不是很清楚。

——确实这些不经过实际测试无法弄明白实际状况呢。

杉浦 对我们来说网络部分其实也已经完成了，可是究竟登陆人数超过多少会出现贴图异常，或是造成角色移动变慢等。我们要通过测试找出这一危险范围。某种意义上来讲网络就像一个“生物”，因此要好好照看才行。

——可以说是最后的难关呢。

杉浦 在内部封测中很大可能会出现问题，究竟如何对应是我们所面对的问题。究竟超过怎样的用户量服务器会开始超负荷等等，一旦超过这一限度就必须把多出的用户全部断掉，因为其他的用户会受到影响而无法正常游戏，接下来就要调整每次向各个服务器接入的人数。因为这与PC版的情况不尽相同，因此需要通过内测来测试究竟怎样的程度会造成服务器垮掉，完成这一步才能说是游戏开发真正完成。

——请您对没有玩过MHF的玩家介绍一下本作的魅力所在吧？

杉浦 本作最大的魅力用一句话来总结就是——“多人狩猎”了吧。通过人与人的交流，得出人们所无法想象的结果，发生很多无法预料的事情，这正是本作身为网络游戏的绝妙之处。很多时候你会遇到一个人的话绝对过不去的怪物，而在同伴的帮助下结果成功狩猎。这种难以预测的情况是非常有趣的。

——实际游戏中，有什么特别不错的经验吗？

杉浦 我曾经和一个朋友去狩猎，而那人几乎什么道具都没带，这样完全没法完成任务啊（笑）。可是这时候，我们通过完成次要任务，或是在地图中采取物品通过调和和当场制作道具等等，尽可能的设法挽救。像这样通过和他人的交流，开心的事、难过的事都会不住的发生，正像是一部“人生剧”一般呢（笑）。在线游戏是一种没有剧本的戏剧，特别是当我作为玩家玩游戏的时候，每每都会令我有所感触。

——有的时候也会有“不猎不相识”这种，通过狩猎和对方结为朋友的情况呢（笑）。

杉浦 是啊，因为兴趣相投而加入同一个猎团等等。网络游戏是联系人与人之间的纽带，一旦开始在游戏中对话就会变得非常有意思。譬如，当你登录游戏的时候，同一猎团的人们便会对你发来“你好啊”、“好久不见”这样的问候，更有“你有好久没来了，这次大家跟你做个你喜欢的任务吧”这样的邀请，实在是令人感动的呢。其实我的妻子就在MHF里的猎团里当猎团长，我每次只在她背后看着她游戏都觉得很有趣呢（笑）。

——要进行游戏需要成为Xbox Live黄金会员，而除此之外还要缴纳每月30天一次的月费。请针对收费问题向尚不太清楚的玩家们详细介绍一下。

杉浦 首先，购入游戏初回版的“新手包”的玩家将获得两张名为“利用券”的特典券。其中一张是“公测参加利用券”，而另一张是正式运营后提供30天免费游戏的“Xbox360专用MHF猎人生活30日利用券”。前者可以在公测期间进行游戏，而后者是在公测结束后使用的（公测时间由6月24日开始持续约两周，7月7日开始正式运营）。也就是说购买初回限定版的话可以免费获得公测+30天的游戏时间。

——这30天属于猎人生活期间可以详细介绍一下吗？

杉浦 猎人生活是最通常的服务，使用这个可以便可以进行最基本的狩猎、制造武器防具等游戏全部内容。

——那么PC版中的其他收费服务是Xbox360是怎样呢？

杉浦 除此之外MHF中也存在能使游戏在各方面得以便利的“附加期间”的服务。在这一服务中玩家将能够参加可以获得更多报酬的任务、延长时间限定任务的限定期间等可选服务。通常情况下需要另外交费，不过本次公测中与其后的30天内将提供免费的附加期间。我们希望玩家在免费的这段时间内，自己判断今后是否有必要继续付费参与这一服务。

——这30天将自动免费以附加服务游戏吗？真是大方啊。

杉浦 我们觉得哪怕有文字的说明也会缺乏实际感受，于是决定让360的玩家们姑且在各方面亲自尝试一下好了。

——道具收费是怎样的呢？

杉浦 有关武器与防具的贩卖，突然就开始的话想必玩家很难接受它的实际价值。因此为了给玩家们足够的时间来判断，现在决定是从今年8、9月份左右开始贩卖的。

——据说游戏中附带有一年的360黄金会员，是吗？

杉浦 虽然在公测期间白银会员也允许登入参与游戏，但是应微软的要求正式开始服务后必须限制只有黄金会员才能游戏。虽然我们曾经宣传“每月1400日元，享受猎人生活与黄金会员”，但目前将两者的付费联系在一起的系统开发尚未成熟。为了保证实现之前每个月只需1400日元的承诺，我们和微软协商的结果就是在本次的新手包中附带一年的黄金会员权利。而在这一年的时间内，争取实现开发完成游戏与会员二者同时付费的系统。也就是说，在利用券的30天过后只需在LIVE卖场支付每月1400日元的猎人生活服务即可继续游戏。

——本作中对应即时音声交流吗？感觉在狩猎中可以语音对话的话一定会非常便利的……。

杉浦 有关这一点非常抱歉，本作并不对应语音交流功能。这次没能给大家满意的答复真是不好意思呢。

——那么将来有加入语音功能的预定吗？

杉浦 这个还不确定。说实在的语音功能在PC版中的利用率意外的很低，只有不到10%。正因为如此制作组不得不将加入此功能被排在了日程靠后的位置。虽说360版玩家与PC玩家的情况不尽相同，但从整体上的印象来看并非所有人都具有语音环境呢。正因为如此现阶段决定先保持静观态度。

——一旦Xbox360版开始正式运营，到时应该会有很多玩家会提出各种意见与建议的吧。

杉浦 这是当然。相比PC版成熟的用户群，相信玩家们对于从零开始的360版的游戏内容与操作性、界面等都会产生意见的。这些在目前PC版中已经逐渐变少的意见将是十分珍贵的。对于开发运营小组来讲，听取两方用户的意见对我们今后的成长是相当重要的。

——今后打算实现怎样的新东西呢？

杉浦 针对玩家们的要求解决用户的各种不满是对网络游戏运营最基本要求。重要的是在此之上能够做出如何有趣的东西来。这并非单人游戏或是几人联机用的，而要针对数万、数十万的顾客。因此，如何能做出让这数万、数十万的玩家都能满意的东西是我们需要考虑的。

——那么最后，请对玩家们说两句吧。

杉浦 距离6月24日Xbox360版MHF发售已经迫在眉睫，在这三年间积累的PC版的内容有着相当大的容量，像是MHF特有的怪物与地图等等，希望大家能够尽情享受。而且从今往后，我们将继续吸取迄今为止支持我们的猎人们与未来360版的新玩家们的意见，共同将MHF这一无限的狩猎剧做到更好！请大家多指教了。

——谢谢。

“希望今后能得到玩家的广泛意见，共同将MHF做得更好。”

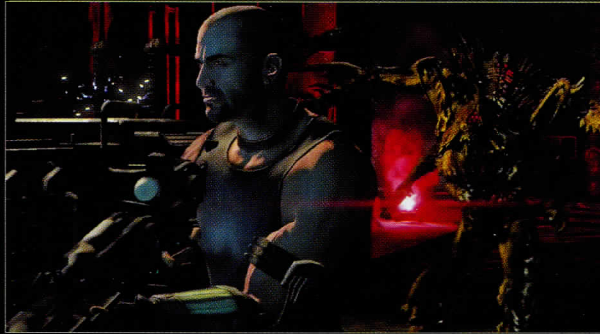
RED FACTION ARMAGEDDON

PS3 / X360	本刊译名：赤色派系・末日决战		2011年3月
动作冒险	THQ	价格未定	美版
蓝光/DVD	1-8人	720p	审查中

近日，GameTrailers公布了新作《赤色派系・末日决战（Red Faction: Armageddon）》的宣传视频，随后，THQ就官方正式确认了这一消息。赤色派系系列是THQ旗下的知名游戏品牌，据悉本作即将参加美国洛杉矶2010E3游戏大展，届时也将会透露更多情报。

自从前作"游击队"的故事过去五十年之后，殖民火星上的人们在Alex的保护之下又度过了相当长一段安定和平的日子。然而随着一个异端宗教团体的兴起和一次巨大的灾难，火星表面变成了一片废墟，人们被迫只能住进火星地下的矿坑内。本作主角达瑞斯・曼森（Darius Manson），前做主角Alex的孙子，在独自进入废弃的Ultor矿坑冒险的时候发现，原来在火星内部，竟然早就生存有如此多可怕的未知怪物！ □文/北斗

火星内部可怕怪物

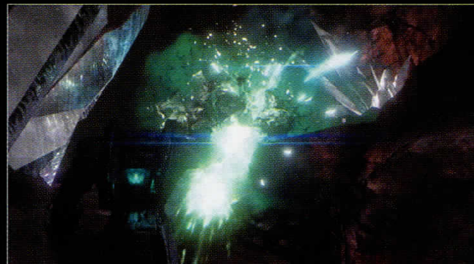


→独自在坑道内探险的主角，背后突然出现一只神秘怪物，似乎是比较高级的生物。



赤色派系之前的作品，讲述的都是移居火星的人们反抗当地统治者的故事，敌人也差不多都是自己的同类，不过从这次公布的剧情来看，本作中玩家们的敌人将不再是人类，而是居住在火星内部的那些可怕怪物。双方为了有限的居住空间，势必会发生不可调和的大决战！

独自面对黑暗中的危险



←前方突然发生了激烈的爆炸，到底是怎么回事？一切只能亲自去探个究竟。

→主角家族继承的"NANO FORGE"，到了这一代已经可以大幅强化人类的各项能力。



←突然出现在眼前的怪物，从外形上看是擅长于近身作战的家伙。



→本作除了单机模式外，还会有多人合作模式。

争夺生存空间的末日决战！

Castlevania - Lords of Shadow -

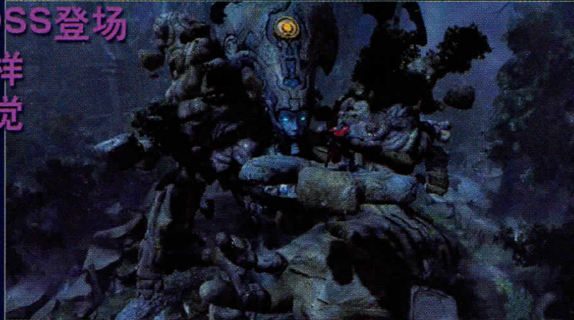
PS3 / X360	本刊译名：恶魔城 暗影君王		2010年预定
动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
蓝光/DVD	1人	720p	审查中

即将于年内发售的恶魔城系列最新作"暗影君王"，不但开发商交给了西班牙工作室，还有小岛工作室的协力，风格更是有了极大变化，因此也一直受到许多玩家的关注。最近，KONAMI官方又发布了数张大图，从图片上来看，应该是游戏中的一个巨型BOSS。

据悉，在本作中主角将数次面对巨大的石头泰坦怪物。要击败它们需要利用到攀爬、跳跃、悬吊以到达其弱点，战斗将是全部即时而没有QTE——从这个设定来看，本作的BOSS战打法有些像是类似于旺达与巨像+战神的结合体。

除了这些巨大BOSS的战斗之外，恶魔城系列经典的平台跳跃场景自然也是必不可少的。官方公布了一段传统的钟楼场景，主角需要在一系列旋转的机关上跳跃、荡飞索、走钢梁、站单柱等。 □文/北斗

巨型BOSS登场 打法多样 全新感觉



→体型巨大的BOSS，看外表似乎还是一位女性，想要进行有效攻击的话就必须先攀爬上去。

阻挡在眼前的泰坦需要一一打倒



为复活被害的妻子，主角在调查黑暗势力时发现其背后有三个被称为"暗影君王"的神秘存在，它们各自守护一件能复活死者的神器的一部分，将是主角的大敌。



←身体开始分崩离析的女巨人，搞定这种巨型BOSS后还是有着相当成就感的，游戏中还有数次类似战斗。

找到弱点展开猛攻



→原来这个女巨人的弱点是在其手肘背后的黄色发光点，看样子只要攻击成功后就能把这只手臂给解决掉。

经典武器 十字架 飞刀圣水



在攻关同时也可以多花点时间在探索上，各个角落里说不定就有着隐藏的房间和隐藏的宝物哦。解谜场景也保留了相当的戏份。

配合不同魔法，发动多彩进攻

新公布四种副武器及战斗系统

LAST RANKER

ラストランカー

以夺取代表世界最强战士之位的等级1为目标，主人公杰格舍弃故乡，投入了无止境的战斗中。本作将为您带来他惊心动魄的冒险故事。游戏的舞台是由战侯机构巴扎鲁塔所统治的世界，在这个世界中仅仅以强弱决定一切为最高信条。主人公杰格为了夺得由战侯机构所制定的战士排行榜中的第一位，必须与被称为Ranker（级战士）的强大敌人不断战斗，并且完成各种多彩的依赖任务。本作的战斗采用了需要在最佳时机选择攻击或防御的即时战斗系统，并且取消了移动这一概念，因此时机与战术则成了决定胜败的主要因素。本次为大家特别介绍对于战斗类型有着大幅影响的副武器系统。根据敌人及我方状态不同选择最适合的副武器类型将使战斗更富技巧性，更加多变而充满挑战。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：最后的战士			2010年7月15日
	幻想RPG	CAPCOM	5990日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上



作为基本的主攻击类型与经常用于切换的副攻击类型，玩家可以从四种战斗类型中任意选择。并且通过设定战斗中使用的技能，可以弥补所选战斗类型的不足。

战斗中随时可以进行

→将副武器的二刀流切换到盾！根据敌人的强弱以及杰格的剩余血量来调整合适的战斗类型吧。



多姿多彩的各种战斗类型

杰格可以从破防攻击型、强袭攻击型、防御攻击型、射击攻击型四种战斗类型中任选两个装备，在战斗中随意切换。



←笼手的专用技能「噬拳」，杰格的左拳发出不祥的光芒！

笼手

破防攻击型

使用前部安装有爪的笼手攻击对方。对于时常防御，剑技无法奏效的敌人十分有效。由于能够大幅削减敌方破防槽，很容易使对方陷入破防状态。

减光敌人的破防槽吧!!

枪

射击攻击型

用枪从远距离攻击敌人的类型。对于自己不主动攻击的反击型敌人十分有效。由于枪攻击的SP消费量比较少，适用于牵制敌人的连发攻击。



远距离发动攻击



↑将大量的子弹一气喷向敌人的专用技能“赫尔之火”。自远距离发出怒涛般的连射，决不给敌人接近的机会。



↑迸发出十字闪光的同时进行铁壁般防御的专用技能——“超防御”。

盾

防御攻击型

装备盾，将防御特化的防御型。配合敌人攻击进行防御的话可以大幅减少受到的伤害。对于攻击力高的敌人十分有效。

铁壁的防御!!

Check Up! 决定胜负的破防槽

画面下方表示的破防槽是本作战斗的重点。这个槽降至零的角色会进入破防状态，一段时间毫无防备。虽然通常攻击很难将其消耗，但若用副武器笼手等特定攻击方式，即使对方防御也会大幅削减其破防槽。将频繁防御的敌人打至破防状态，可一口气给与其极大伤害。当然杰格也有破防槽，若被破防将陷入极大的劣势。



←善用副武器将敌人打至破防状态是胜利的关键。

二刀流

强袭攻击型

装备主武器长剑与一柄短剑，使用二刀流的战斗类型。两手持武器可对敌人发起连续攻击。将攻击面特化，以出招速度与数量压制敌人。

↑二刀流以压倒性的极大伤害将敌人葬送。



→二刀流专用技能「疲烈斩Ⅳ」以旋风般乱舞攻击敌人。

双刀流追求对敌大伤害！

先行购入特典已经判明

大家都在关心的先行购入特典已经确定：本作的音乐CD集，由下村阳子为您带来的听觉盛宴。

QUANTUM THEORY

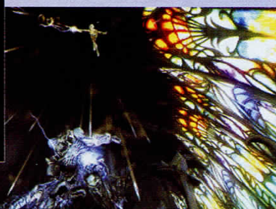
PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：量子理论		2010年10月12日	
	动作冒险	TECMO	价格未定	日版
	蓝光	1-2人	720p	年龄审查中

《量子理论》最早是在08年东京游戏展上宣布的，当时是作为一款PS3独占游戏，不过后来更改为PS3和360跨平台。当时，本作由于出众的画面和世界观设定吸引了不少人的目光。

制作人菊池圭介曾经表示该作原本预定是PC游戏："最初我们是以开发一款PC游戏的理念制作这款游戏的……计划有了细微变化，我们测试了PS3的图形及视觉机能。得出的结果让我们非常的肯定PS3的性能能够实现我们想要达到的显示及运行效果。"——现在看来，本作的跨平台表明不仅仅PS3能实现他们预期的效果，XBOX360似乎在硬件性能上也没有任何的问题。

游戏讲述的是世界大战给地球造成巨大的毁灭后，一种称为"Erosion"的外星物质开始在地球上扩张势力。为了最后生存的希望，战士Syde决定投身战斗，摧毁Erosion的最终控制塔。在途中，他遇到了美丽而神秘的Filena，两人一同踏上了寻找真相的道路。□文/北斗





←↓这是男女主角两人同时向怪物进行射击的场面，虽然同为枪械，但两人武器类型明显不同。

两个人结伴共闯地穴



双人连携技能发挥队友的长处

本作的游戏方式与著名的《战争机器》非常相似，都是使用了掩体设计系统的TPS（第三人称射击）。因此也有玩家将其称为"日版"的《战争机器》。

制作人菊池圭介表示："我们十分有信心，无论是在视觉上还是在游戏性上，我们都将给玩家带来独特的体验。严格来说，这是一款第三人称动作射击游戏，游戏主要风格偏向射击。我们觉得在动作游戏要素方面已经取得了成功，例如忍龙2。"





数次延期终定发售日

←↑目前来看，本作应该支持双人线下或是线上合作游戏，与人合作一起闯关的乐趣还是值得怀念的。



模仿战争机器能否做出新创意

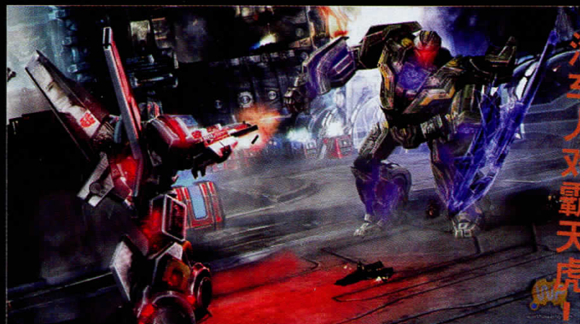
→这处场景中的材质既非石头也不像人工建筑，估计有可能是外形生物占领的巢穴之类的地方。

TRANSFORMERS CYBERTRON

PS3 X360	本刊译名：变形金刚 赛伯坦之战		2010年6月22日	
	动作射击	Activision	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1-8人	720p	年龄审查中

由迈克尔·贝指导的真人电影版变形金刚三部曲最后一集将在明年上映，这几年变形金刚的热潮再次席卷全球，相关改编游戏也是推出了不少。不过《变形金刚·赛伯坦之战》的不同之处在于，这不是一款根据电影改编的游戏，而是讲述博派和狂派来地球之前，还在赛伯坦星球上那场惊天动地的大战。

本作吸取了前面电影改编游戏的教训，试图以新的视角完全从游戏设计着手，本着游戏性第一的原则进行创作，因此与之前的相关作品截然不同。激动人心的剧情战役和丰富耐玩的联网对战都透露出开发商High Moon Studios对本作倾注的心血。从目前放出的视频来看，还是相当值得期待的。□文/北斗



→本作风格融合了不同系列的变形金刚作品，主要灵感则来自80年代的老卡通。

塞伯坦星球的大战 汽车人对霸天虎！



值得期待擎天柱全新武器

←请注意擎天柱大哥右手拿着的新兵器，给这玩意儿抡一下可不是好玩的……



在不同网站预约本作获独家狂派角色！

→在GameStop购买本作会获得震荡波的独家解锁码，在亚马逊购买的玩家将得到毁灭者的解锁码。它们都可在多人游戏模式下使用。



异于以往的新风格

←本作在"人设"上采用的是类似漫画版三部曲的风格，而不是老卡通或者是电影版里的CG造型。



选择不同阵营展开各自的激战！

→游戏中玩家既可以选择汽车人路线，也可以选择霸天虎阵营，任务也是不尽相同。

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

登陆多平台的《星球大战 原力释放2》将于今年秋天与大家见面。秘密学徒的男主角在新作中又将有怎样的非凡表现，他是否已经成为了杰迪武士，是否用手中的光剑做了正义的事呢？从目前官方放出的视频来看，精彩震撼的视觉效果让人体会到不输给电影的独特魅力！

平台	本刊译名：星球大战 原力释放2		10月26日	
PS3	动作类	LucasArts	价格未定	美版
X360	BD/DVD/UMD/卡带	1人	容量未定	年龄审核中
PSP				

LucasArts在《星球大战 原力释放》700万的优异成绩的驱使下，终于确定了其续作《星球大战 原力释放2》的发售日期，美版、欧版均在10月26日左右面世。前作的时空背景设定在前、后三部曲之间，达斯维德在某次猎杀杰迪武士的任务中，遇到了一位以原力将光剑从自己手中夺走的男孩。“重视人才”的达斯维德将男孩收入门下，成为秘密学徒。多年后主人公终于成熟起来，开始运用光剑执行猎杀杰迪武士的任务。一场残忍的屠杀就这样开始了。

在新作中，主人公依然是前作的那一位，但是从官方视频来看，他似乎已经成为了杰迪武士！是叛变还是潜伏？LucasArts公司的总裁雷尔罗德里格斯曾发言称，制作人海登布莱克曼能够率领他的团队在前作的核心基础上制作更出色的游戏！大家拭目以待吧！□文/布丁



手持蓝色双光剑！叛变还是潜伏?!

→前作黑武士的秘密学徒使用红色光剑，而这次居然用起了杰迪武士的蓝色光剑！



虐杀对象仅限帝国？原力疯狂大爆发！

→使用原力的推倒（Push）或支配（Grip）能力将帝国武士一方的机器人虐杀！本作中是否仅屠杀这一方？难道主人公终于开始“替天行道”？



原力闪电麻痹敌人 跳跃攻击有如前作

←前作中也有原力闪电（Force Lightning），主人公发出闪电来攻击目标，可以麻痹敌人。跳跃时的攻击还能让你静止在空中，拥有攻击和躲避双重功效。



暴雨中的大屠杀！正义之剑斩帝国武士！

→主人公在暴雨的夜晚对帝国武士进行大屠杀！正义的蓝色光剑挥舞的瞬间让人心情澎湃啊！连击大爆发！

画面效果大进步！

比电影更爽 新作给你充足视觉享受

←近镜头虐杀场面给你比前作更震撼的视觉效果，时隔2年的长足进步！

MARVEL VS. CAPCOM 3

平台	本刊译名：漫画英雄Vs卡普空 3		2011年预定	
PS3	动作类	Capcom	价格未定	美版/日版
X360	BD/DVD	1-2人	容量未定	年龄审核中

CAPCOM公司的《漫画英雄VS卡普空》系列一直以来都是大乱斗模式的出色游戏，其第3代游戏在增加新的人气人物、改进画面效果等强力支撑下，终于崭露头角。虽然距离2011年的发售预定日期还相当遥远，但玩家们已经伸长了脖子在等待这款游戏了。在格斗游戏的阵营中，乱斗类是满足玩家们真正“一较高下”的强烈愿望的游戏类型。

前两作中统一采用了2D的人物和场景，然而这次惊讶的爆出3代游戏无论是场景还是人物，都是全3D的！也许玩家们会认为之前爆出的官方视频仅是宣传，无法说明真正游戏时的效果和震撼力。那么就来看看这次官方放出的游戏截屏图，这些可都是正经八百的游戏中图像。无论是打斗时的效果，还是背景的渲染，都足够震撼！□文/布丁

←钢铁侠正用激光炮给《恶魔战士》的莫妮卡以重击！战场上可没有礼让！



波动拳威震金刚狼

→街霸系列的主角龙用波动拳对抗美式英雄金刚狼！究竟谁胜谁负？



美式碰撞日式！

大乱斗游戏在跨越了公司、娱乐类别时，游戏人们也不忘跨越一下国界，其火花就是本作了！这正是日式的“精神”与美式的强悍激情摩擦！

↑龙的空中踢被做出了非常炫目的效果，金刚狼是否能够抗住呢？



→克里斯手枪瞄准绿巨人，原始力量与现代武器的 对抗！

←《生化危机》克里斯与绿巨人大战三百回合！武器升级后给绿巨人更猛烈的重创！绿巨人是否能够反败为胜？



绿巨人与克里斯对垒！



→绿巨人重击克里斯！身材和力量都不敌对手的他有生命危险？



↑克里斯被“泰山压顶”？绿巨人发挥出“力量”的威力，高科技武器也无法抵挡？

原始力量对抗高科技的武器！

初音ミク Project DIVA DREAMY THEATER

超人气虚拟偶像歌手初音未来将出场PS3！大屏幕、全3D、新模式、新PV！初音系列全新升级！本款出色的节奏类游戏，或将创下新纪录？！

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：初音未来 PD 梦想剧场		6月24日
音乐节奏类	SEGA	3000日元	日版
下载	1人	容量未定	年龄审核中

《初音未来》系列游戏不但为SEGA赢来了巨大的收益，也创造了一个完胜的虚拟歌手。不但游戏大卖，周边火热，更举办了多场演唱会，可谓是在各个领域内都赚足了人气。本次SEGA又要推出位于PS3上的《初音未来 -PD- 梦想剧场》新作，可真是开足了火力，进行一次全面升级！本次不但从掌机到家用机在画面上有超大改进，而且还增加了"歌曲列表"选项，让玩家尽享美轮美奂的PV。

《初音未来 -PD- 梦想剧场》还有一个非常大的亮点，那就是本款游戏必须有原PSP的相应游戏才能互动进行，单独下载本作是无法在PS3上独立运行的哦！这对于大爱初音的玩家来说，完全不是障碍！能够享受大屏幕上的超美初音比什么都重要！ □文/布丁

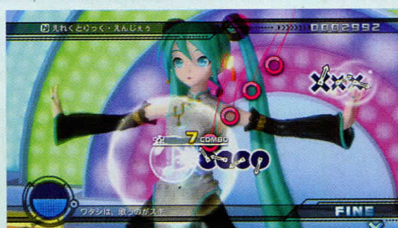


←PV中的初音未来形象多变，风格迥异！想在大屏幕上享受这些吗？

↓初音的精彩演唱会激情奉献！



互动让初音更炫目！



←本作从以往的2D渲染一下跃升到全3D，给人耳目一新的感觉！顿时让初音未来变得更加真实！



全3D呈现完美初音！



→随着游戏的进行，你会看到更多初音美装！

收录共31首歌曲，服装版本更多达53种！用大屏幕和真正的音响享受初音未来带给你的个人演唱会吧！

精彩歌曲大集合 多模式点亮游戏

游戏收录的初音歌曲！	
ワ－ルド イズマイン	荒野と森と魔法の歌（レンver.）
ひねくれ者	荒野と森と魔法の歌（リンver.）
恋は战争	ハト
その一秒スロ－モ－ション	moon
メルト	みくみく菌にご注意
Far Away	いのちの歌
ストロボナイツ	The secret garden Dear cocoa girls
Star Story	天鹅绒アラベスク
Last Night, Good Night	ラブリスト更新中
Packaged	恋スルVOC@LOID
雨のちSweet・Drops	Ievan Polkka
ミラクルペイント	あなたの歌姫
フキゲンワルツ	えれくとりっく・えんじぇぅ
マ－ジナル	初音ミクの消失
Dreaming Leaf －ユメミルコトノハ－	金の圣夜霜雪に朽ちて
荒野と森と魔法の歌	みくみくにしてあげる・してやんよ

FRONT MISSION EVOLVED

PS3 X360	本刊译名：前线任务 进化		9月16日
射击类	Square Enix	8190日元	日版
DVD/BD	1人	容量未定	年龄审查中

由Square Enix发行的系列作品《前线任务 进化（Front Mission Evolved）》是新型机甲射击类游戏。游戏前作均为乘坐机甲进行战斗，本作中加入玩家步行战斗部分。游戏的故事背景描述的是交锋的部队们以机器人为主要战斗力的未来大国战争。由Double Helix Games开发团队负责的项目还有《寂静岭 归途》、《特种部队 眼镜蛇的崛起》等，相信可以让大家对这款游戏充满信心。

本作中玩家可以使用各种各样的武器，包括标准机枪、高功率步枪，还有扛在肩膀上的超惊人威力火箭发射器等。除此之外，机甲方面也进行了非常大的改进。相信《前线任务 进化》将带给玩家十分痛快的游戏感！ □文/布丁





机甲装备进化升级！

↑→传统的机甲升级系统得到进化，机甲具备更丰富的升级空间。升级的机甲从外表看去也很震撼！

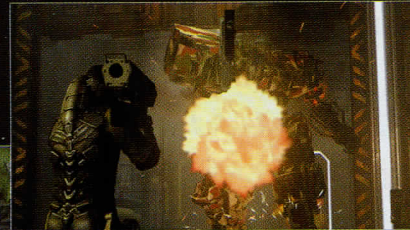


人物资料曝光 燃烧熊熊战火

图为迪兰拉姆杰。他是狄亚布罗亚皮欧尼克斯公司参与步行装甲设计的工程师。从小就对机械充满兴趣，对机械工学相当热心，作为一名工程师拥有自己的特长。

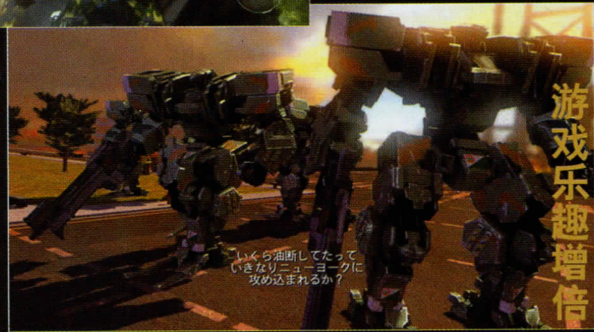
火力强大的武器

→由于本作玩家可以脱离机甲战斗，所以武器方面也就成为新的一个亮点。重型武器火箭炮威力强大！





←虽说可以脱离机甲，但机甲战仍是本系列游戏的重点，炫目的机甲战同样给玩家刺激的感受。



PC版的3D盛宴 游戏乐趣增倍

↑PC版支持NVIDIA 3D Vision的立体显示，只要搭配指定NVIDIA显卡与3D液晶眼镜即可享受立体效果。

考试临近，精神绷紧，活动身体，注意休息！家给你们最强火力的支持！

闯关族的家



主持 布丁

继上次之后，布丁二次荣登闯家主持宝座！心情之激动，内心之澎湃，无法言语啊！看来信大家似乎都还以为是零羽、北斗来主持的，眼泪汪汪喵~本布还持续着每天恶作剧的日子，结果小沛总说我幼稚，哭！

看大家的信都非常真挚热情，本布也很犹豫该回谁的信，如果第一次来信没有被回复，希望大家还不要失去热情，再次来信吧！感谢这次两位童鞋都画了图来，必然这种行为是大大支持滴！顺便一提，金文韬童鞋，貌似合金不是6岁小孩能玩的吧……你小时候很不乖啊~虽然我也在幼年时期犯过很多同样的错误吧……看大家都快要考试了，在这里给你们打打气！眼看暑假就要来了，大家都要加油啊！对我来说嘛，E3就要到来了，非常激动啊！我会带着最心爱的那副猫耳坐在电脑前观看直播的新闻滴！

黑白的彩色生活来了！

这是飞仔第二次给电软写信了，上次的信应该是错过截稿日了，但愿这次还好，我们这里电软每次到的时间都很不定，真是困扰。

上周最悲惨的事莫过于被老师没收了DS。那天上数学课，遇到一个难题，想到我DS里有个电子书文件里有个类似的题，于是我拔下了放游戏的内存卡，插上了放自制软件和学习软件的另一张内存卡，然后开机打开了DS的播放器Moonshell，找了一会儿，也没有，就随便开了个英文名称的东东，结果发现是个FC游戏，然后老师……我本来都不知道这个Moonshell竟然可以模拟FC，还另外下了FC模拟器，结果就杯具了。我那天快郁闷死了，早知道，还不如打开真正的的DS游戏爽一番，再壮烈牺牲呢！又回到无机党的生活了……

再次告诫童鞋们，游戏技能不带就别带到学校去，就算怀着一颗“真诚”的心也不要！……（河蟹若干文字）

关于口袋新作，十分期待。现在天天都去贴吧和大家讨论看看有没有新消息。那天看到LOGO公布时，甚至眼眶都有些湿润了，最新消息三个主角的影子也公布了，估计马上就能看到真身。这次一定要第一时间入手正版黑，正在为此努力，总之，老任加油！

——山东 口袋飞仔

布 看得出来口袋飞仔非常喜欢口袋系列啊~不单是标准的任饭，也是非常正宗的口袋迷啊~我想在你面前很少有人能说比你还懂得这方面的东西吧！口袋要出黑白的消息让我也十分震惊，按理说口袋应该还没到出新的系列的时候，但是看到官网的消息上赫然写着“黑白”真是让我吓了一跳，这分明是要另立门户出新的一个系列了嘛！想我每次都无法玩到最后的最后，实在惭愧。别说是配合、搜集口袋妖怪，就连流程都没有能够完整的搞定，实在是……我非常理解口袋飞仔的心情，我是个公正的喜欢所有主机、所以游戏的人，但也因此，本布会因为游戏太多而很没办法把所有的时间都投入到某个游戏里面。但是很多妖怪的名字、习性、进化形态我都能说出个一二，虽然没有那么准吧。记得我小时候玩GB的口袋妖怪，不但总是被男生把机子抢去，而且还在别人手里被老师给咯嚓了……

口袋飞仔的DS被没收啊……那真的是相当的惨烈……记得当年学日语的时候，在自己的DS里面存了好多字典啊、学习类的软件什么的。结果还是被老师说我这样不行，让我老老实实的看书。但是我个人认为很有成效啊……在日本很多学校都公开让用DS来上课吧~这个在国内还是会被老师认为是贪玩啊，真是悲哀。说到这里，就想到很多人都在乎的所谓“游戏”的定义。在英文里面PLAY这个词是在很有限的范围内使用的。而在中文里面，出去看个电影、溜个弯都能叫“出去玩儿”，所以很多人就认为凡是游戏机上的东西，就是能玩的，所以都叫游戏。本布却不这么认为。可能是因为玩游戏的年头比较长，所以对于后来产生的那些更像是软件、小说的游戏并不是特别感兴趣。不过当然本布也非常认可之间的那些做得非常不错的游戏，只能说对于游戏行业，也许出现了新的标准，游戏类型的细分化无疑代表了游戏已经被越来越多的人们接受并喜爱着，所以才会有具体的分类出来。但终归本布还是喜欢“爽快”的游戏。



说的有点跑题了，话说回来——口袋飞仔的忠告是非常中肯的！希望其他童鞋也一定要注意啊！我很赞成劳逸结合，很提倡把游戏机所有的功能都开发出来，也非常希望天下所有的人都钟爱游戏。不过“国有国法，家有家规”，在学校的时候还是按照学校的规定来，上课嘛就专心听课。衷心祈祷游戏机成为人们生活的必需品之一，就像手机一样。（不过现在上课也不让用手机……）

作为任饭的口袋飞仔不知道是不是对N3DS也非常感兴趣呢？眼看就到了E3公布种种让人振奋的消息的时候了，正好赶上端午节，相信非常热爱游戏的上班族玩家们都会熬夜看直播吧？本布铁定是这里面的一员啦！回忆这些年来，自从我开始玩游戏到现在真是非常感慨~（回忆往事是上年纪的初步表现哦！）

眼看幸福生活就不远啦！口袋飞仔以及所有任饭、口袋迷们大爱的口袋黑白一日日走近了！最后感谢口袋飞仔提供的画，很棒哦！

天堂时节马上就要降临了！不过大家现在的暑假也许不像我读书的时候那样轻松了吧？总之能够睡懒觉的日子不远了，大家加油哦！

TNT.A 暑假！E3！我们来啦！

高中的学习就是比初中的累。初中时，边看电软边打游戏还能混进班里前几名，可是上了高中后，再这么学就不行了，还是在重点，只考了班里二十几名……再也不能这样颓废下去了！要开始努力学习了！

一年一度的E3展让我震撼了！战神的最新作、使命召唤7、PS MOVE、NATAL都太强大了！有人说PS MOVE抄袭Wii的双截棍，可是他没跟主机连线，而且很期待用它进行格斗游戏！对于NATAL嘛，暂时不做什么评价，等出了后再说吧！战神·斯巴达幽灵，强烈期待！更期待家用机上出的战神的下部作品！毕竟3代结局也没确定奎爷死没死。

还有一个多月就要放暑假了，这是现在最期待的了，哈哈！放假后就能把我的PS和PS2拿回来啦！现在学习紧张没法玩，再加上住校，没法玩TV GAME。嘿嘿，拿回来后要把游戏都重温一遍！太爽了！

住校也快一年了，终于习惯了宿舍生活，跟舍友们也都处的不错。还有，在学校打各种球也认识了不少人，而且通过这些运动我也瘦了不少！一举两得！

——北京通州 王兆龙

王童鞋非常自觉嘛！我上高中的时候也有和你一样的感觉，不知道是学的东西瞬间变难了，还是自己的能力瞬间不行了，总之是觉得高中上课、考试都比以前吃力了。所以要努力学习是必然的！只有发奋学习了，将来才能有所作为，有所作为了才能更有资本去买更多的游戏机和游戏（本布心得）！



E3当然是非常让人震撼的啦！不然怎么能配得上游戏界盛典的称号呢！PS MOVE和NATAL我都非常期待，体感已经成为一个热门的新类型了，特别是这次NATAL专门拿出一个时段来发布，可见微软是多么在乎这个东西了！希望真的能够给玩家们带来福音！战神作品必然也是大期待，不过是掌机作品，本布更希望看到强大的家用机版本啊！我真是越来越爱端午节了，正好这时候开E3大展，不眠端午夜！

确实机器拿回家来就能够玩个过瘾了，表扬王童鞋这么有自制力！能够适应集体生活真是太好了，爱好游戏的同时不要自己闷着玩是本布一直特别想告诉大家的！看到“瘦”这个字真是刺激了一下我的胃，本布这两天也开始减肥了，希望不要越减越肥就好……无论如何，E3！暑假！都是非常美好的！

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 咚咚狠狠敲下去！

这次十分热血的寄了一大堆东西，咱想北斗同学一定会吐血的说！叫北斗很麻烦~叫你北叔好了（北斗：喂！）。はじめまして。どうぞお愿いします。私望月命……DESU！！

（少女发飙私人对话略过5000字）

咱是个喜欢萌东西的狼，最萌兽耳萝莉的说！

最期待的游戏……除了“FF13”外就只有“口袋BW”了吧？好吧，口袋的男女主角很美。TAT咱这次三主角也太难看了点吧？除了索罗亚咱灰常有爱以外……希望龙系怪兽能增加 ~m（＿＿）m

除口袋、FF以外还对太鼓十分有爱，但太废了，现在是一星期2~3次去街机厅敲（而且全是中午），基本全在“森”级，顺手的是“Together”、“百花”、“祭曲”，在练的是“地底”、“夜樱（mika）”和魔王“Together”。其他几乎全废的说……捶……带练！求承德带练！“铁拳”也好久没玩了，咱想，咱应该不会使LILI了……　——河北承德 望月命

望月命……本布要诉苦啊~我把你的信拿给北斗，本想笑话他被你叫叔叔（嫌他老），结果他居然让我也叫他叔叔……某命害了我啊~（不过我并没有就范！）在正式开始回复之前，先纠正一下你的日文……“**どうぞよろしくお愿いします**”才对，你少写了东西哦！顺便再说一下，本布也超萌兽耳萝莉！而且一旦戴上我最中意的可爱蕾丝猫耳，就能够文思如泉涌！

废话不多说了。望月命喜欢龙系的怪兽吗？勇者斗恶龙这次的怪物篇也蛮有意思的，你可以试试看哦！FF系列一直是美型主打，望月命真的是少女啊！太鼓嘛，本布也非常的喜欢。Wii还特地买了正版周边鼓，可惜动静太大了，为了不扰民，本布基本上就没怎么打过……街机中文版的机子发出的声音实在太搞笑。虽然是按照翻译来的，但是在中文的每句后面都加个“咚”真的挺难适应的。再说“铁拳”，我对LILI有点阴影，所以一直都用凌小雨之类的啦。在本布PSP的游戏更迭中，到现在都还霸占了一定空间的，就是铁拳6了。

最后感谢望月命送来的可爱图哦！大幅的在这里分享给大家，可爱萌萌的合金二人本布私藏啦~



TNT.C 坚持手写信件哦！

亲爱的敬爱的小编们，你们好！

在这个鸟不拉（和谐）的地方，我终于还是决定回家时再去报亭买贵刊。急忙打开闯家，失落没发现自己的存在（真的因为我没写回函的原因←病句吧），细细看闯家，很不爽呀，竟然有三位同志（志同道合的志！）是再次登刊！是因为字太难看吗，是因为人品不好吗，是因为闯家还没收到吗……还是因为我没写回函……（给自己一巴掌，“啪”）

嘿嘿，总之仍就兴奋得浑身发抖的给小编们写信，MUA~这信封上留满了我的唇印！（哈哈，手发颤了吧！）



呃，我突然很有负罪感，突然发现买了275后才买到272……学校这里等啊等，就是等不来电软，要不说女人多的学校事儿多，全是女士专用杂志！回家看到了就买走了，殊不知上两期已被购空……（心想要找回那两期，还有，不甘心的关注闯家）

决定以后还是电子邮件吧，已经不会写字了（但颤抖绝对是因为兴奋）

——辽宁 张秀

秀秀（允许我昵称吧）童鞋淡定一下，这期你看到了自己哦~你的字写得很好看啊！在家里回复大家的信一般来说是具有才艺展示（配自制图画）、感情丰沛（字数多）、求知欲望强烈（提出迫切问题）的童鞋更容易被选出来，本期这个“标准”就得到了充分的验证，有两位童鞋准备了非常可爱的图画呢！本布看秀秀童鞋真的是非常有爱，非常有毅力，深深被打动了，所以在家里写下文字和你对话一下（笑）！

回函嘛，当然是希望大家写啦~能够寄装满文字的信件的话，把回函夹进去应该是很顺手的事情吧？写了回函本布才能在家里跟你聊更多的内容哦！

唇印收到啦（看不到啊……）！因为本布不是北斗等大男人，所以没有太颤抖！杂志顺序不对又不是你的责任，无须有自责感啦……不过这个报亭真的很过分啊……女士杂志是什么呢？时尚杂志吗？这方面的杂志我一年也买不了一本，所以身边的女生朋友总是说我不开窍。祈祷电软能够得到你们那个报摊老板的充分重视，要让电软即使在女生众多的学校也能够最为引人瞩目吧（双手合十跪拜）！

闯关族、讲笑话（冷~）

阿兰发现自己胖了以后，就一直在减肥，过了些日子以后，她在柜子里找出了一条牛仔裤，打算穿一下看看，结果发现竟然能穿上，她高兴地告诉丈夫自己减肥成功了，丈夫沉默片刻，无奈地说：“那是我的裤子……”　——浙江绍兴 何嘉宁

某日某寝吃完饭，一人问：“谁要面巾纸擦嘴？”另一人高呼：“我擦！”　——辽宁 张秀

A：你耳朵咋了？
B：还不是老婆把电熨斗放在电话旁，电话响了，就这样了。
A：另一只呢？
B：那个加油又打电话来……　——北京 尹为群

爸爸早晨看日历的时候，发现上面的日期都被涂成了红颜色，于是生气的问5岁的儿子：“是不是你把日历上的日期都涂成红色的了？你怎么这么闲啊！”

儿子理直气壮的说：“你不是说没到日历上的日期变成红色的时候我就不用去幼儿园了吗？我才不想去那儿呢！”　——乌鲁木齐 王凯亮

请抬头看看你的左边，再看看右边，再看上面，注意，有一位神经病，特征是拿着电软东张西望。　——上海 金文韬

277期回函中奖读者：河南平顺山市 冯杨玉（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系　※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面　□好　□一般　□难看
整体效果　□好　□一般　□难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1
2
3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、我们的故事——讲讲你与电软的那点事儿！

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、你觉得PSP2会增加触摸功能吗？

8、对于即将举办的E3大展，你最期待什么？

9、你会在第一时间入手PS MOVE或NATAL吗？

大话电玩

你心目中最经典的老游戏是哪一款？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

次世代传媒联盟 电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011

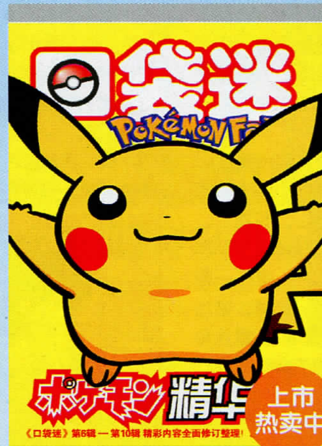
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



■掌机迷2009年第12期 定价9.8元

本期有FF外传的完全攻略研究，以及数款RPG名作的攻略。精彩的剧情攻略兼具欣赏性与实用性，大家千万不要错过哦。

电子游戏软件	
2009年第1～24期	6.99元
2010年第1～12期	6.99元
动感新势力	
72~73、75~76、82~89期(其它已售完)	9.80元
74~76、82、84、85、87、88~89期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
86期DVD特别版	18.00元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~12期	15元
2010年1~6期	15元
口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



■SO COOL 2010年第(5)期 定价15元

在今年春天脚步整个延后的情况下来看，除了为大家献上春季穿着之外，也为夏天的T恤跟POLO衫做了热身开跑.编辑特别整理出10中风格的牛仔裤搭配方式，让万年不败的牛仔这一季依然是你最实用的选择。



■SO COOL 2010年第(6)期 定价15元

本期你会发现五彩斑斓的色彩扑面而来，庞大的球鞋单元一定会让你大呼过瘾，当然帽子和包包也是不容忽略的造型加分的重要砝码。想要获得“至酷收藏达人”的头衔以及丰厚奖品，就要多多关注本期公布的参加方法，机不可失，失不再来！

你问我答 有问必答

龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

坚强并且安然度过无数个寒冷冬天但在某个夏日突然被高温所偷袭从而华丽的热伤风并且嗓子发炎一句话也说不出来的龙哥

第二百七十八期

Q 小弟这段时间一直在玩新出的DQMJ2，感觉这次的流程部分的剧情太单薄了点，虽然DQM系列玩的就是怪兽捕捉和配合，但这次的剧情实在是太少了，跟早期ACT游戏差不多了……不过通关后的隐藏要素还是非常多的，我现在在努力收集怪兽中。请问龙哥，斗技场负责主持比赛的那个戴墨镜的大鼹鼠能不能捕捉？或者是配合出来？还有就是，我现在想给自己的攻击主力（杀手机器2）配一个攻击力SP的技能，我查了一下，合成这个技能需要将“ダウンガ-ド”技能练满，网上的资料说遗迹地下传送点的魔王使徒有这个技能，可我好容易捕获了一只，为什么没有这个技能？希望龙哥能尽快回答，小弟感激不尽！（湖北武汉 谢波）

恩，这次DQMJ2的剧情确实非常单薄，虽然之前的系列作品在剧情方面的着墨也不多，但一些精彩之处现在仍能回想起来，这次却是基本被无视了。那个大鼹鼠叫**ドン・モグ-ラ**，是S级妖怪，HP、攻击力和防御力三方面都有着较为不错的表现，特性里的**カウンタ-**有一定几率反弹对方物理攻击，“**ザキ**攻击”有一定几率给敌人即死，收集玩玩还不错，不过wifi对战的话就不大够了。这个怪物不能直接捕捉，但是可以合成，条件也比较特殊，属于四体合成，具体方法是“**いたずらもぐら+いたずらもぐら+おにこんぼう+おにこんぼう**”。其中，F级的**いたずらもぐら**就是在平原的洞窟中拿铲子会蓄力的鼹鼠；S级的**おにこんぼう**需要用“**ボストロ-ル+バズズ**”进行配合。**ボストロ-ル**是在密林晴天晚上传送点附近拿大棒子的绿色怪物，**バズズ**是在魔界那种红色带翅膀的猴子。其实**おにこんぼう**也是一只非常好使的主力物理输出怪，其特性中的“**こうどうおそい**”可以优先出手，“**ギガキラ-**”更是巨怪杀手，自带特技“**じごぎせい**”都是杀伤力较强的战斗技能。此外，其HP、攻击和防御限界数值全都是999点，就是速度慢点，不过由于其先制出手的特性，也基本可以弥补了。至于合成攻击力SP的“**ダウンガ-ド**”技能，并非只有魔王使徒身上有，想要捉到有该技能的魔王使徒，必须晚上去遗迹地下的传送点才行，白天在那捉到的魔王使徒是没有这个技能的。

Q 请问龙哥：DS版的沙加2里面不同种族间的成长到底是怎么计算的啊？我现在的队伍里是人类、超能力者、怪兽和机器人各一个，可是这游戏里也没有等级的概念，就是有时候战斗胜利后随机增长数值的样子。我前期还没问题，现在打到后面就比较头疼了，请龙哥一定要帮忙回答啊，不然我都玩不下去了！（河南郑州 赵宇杰）

这游戏的成长方式确实比较另类，没玩过GB版又不懂日文的朋友估计会到后期比较吃力，其实本刊的攻略中曾经刊登过详细的系统介绍，可能是你错过了那一期吧。四大种族中，人类主要是通过在战斗中使用各种武器装备来成长，人类的成长速度比超能力者要快。游戏中的武器分为许多种类，人类可以通过不断使用某种武器来提高该类武器的熟练度，从而强化持有该武器作战时的命中和伤害。根据人类使用的武器不同，来决定提升的人类能力属性值，必须在战斗中确实使用了武器才能成长，如果只是装备了但没有实际出手的话是无法成长的，在战斗中死亡也无法成长。超能力者也可以通过战斗中使用武器来成长，但成长速度较慢，但优势在于战斗后随机学会各种特技。机器人的能力成长完全依靠装备道具获得，HP装备任意道具均会提升，其他各项属性对应不同的武器或道具类型，机器人装备的武器和道具的使用回数都可以通过宿屋住宿来回复。怪兽的能力固定，只能够通过秘宝进行提升，不可装备任何道具和武器，可以通过吃下其他怪兽掉落的肉来获得进化，特定的怪物和肉能够产生不同的变化，还能进行技能继承。

Q 请问龙哥《赛尔达传说・灵魂轨迹》里面，最后一场对付魔王的战斗该怎么打？我看攻略上说一共分成3个阶段，可我现在顶多也就到达过第2阶段，连第3阶段的影子都没见到过，有时候第1阶段的火车那都过不去，郁闷死了！（内蒙古赤峰 马钟明）

这场最终战比较考验耐心和触笔操作。第1阶段需要控制公主走到尽头去抓自己的身体，可以直接给公主划一条直线过去，然后将大臣放出来的电鼠尽快消灭掉。公主一旦被电鼠撞到就会被大臣用线操纵着打你，此时需要从侧面用弓箭把线射断。这个阶段关键是操作要有条不紊，只要别着急，就没问题。车头公主抓住自己身体后发生剧情，操纵林克站到车头前部，用弓箭射击上屏的公主身体，注意只有当其面冲前时才可成功，这个要打一定的提前量。第2阶段需要让林克站在公主身前进行保护，用剑将吐过来的火球全部击飞，最开始是3枚，最后的5连发需要看准时机用回旋斩击飞，这个也要注意提前量，多试两次就没问题了。公主祈祷成功后合奏新的曲子“红-紫-黄-绿-红”，成功后出现剧情。第3阶段分为上下两个屏幕，上屏是公主的背后视点，下屏正下方多了一个让公主射箭的按钮。控制林克吸引BOSS注意力，绕着跑动让其将背后的弱点暴露给公主，射箭击中弱点后需要迅速控制林克猛砍BOSS将其注意力吸引回来。射中2次后BOSS会晕倒在地，上前砍断一只角，如此重复砍断另一只角。第三次重复让其倒地后，上前猛砍就会进入对持状态，此时有个QTE，用剑插进它头顶的宝石，并按照提示快速猛划下屏，坚持一段时间即可获得最终的胜利。

Q 最近才终于抽时间把360上的《虐杀原型》打穿了，确实是个不错的游戏，学会各种技能后在城市里面横着走的感觉还是很爽的。不过因为小弟英文水平实在是不怎么样，所以剧情方面没有看得太懂，就知道有几个名词的出现频率非常高：Blackwatch、Blackwatch什么的，龙哥能不能简单讲解一下故事的真相？（云南昆明 唐临江）

1962年，美国国防部和其下属高级计划署（DRAPA）秘密成立了一支特殊部队，名为“黑色守望（Blackwatch）”，其成立初衷是使用生化战抵御美国的一切威胁以及海外敌对势力。1963年，黑色守望的研究人员发现了一种病毒，可以在基因层面上大大提高物种的智力、力量等等身体要素，他们将该病毒命名为DX-1118。以病毒DX-1118为中心的计划，1964年正式开始，黑色守望部队在美国爱达荷州建立了一座小镇，名为“希望”（HOPE），并将一批阵亡士兵的家属迁居此地。他们谎称该处是用于模拟核战之后人类聚居区的实验场地，并对蒙在鼓里的居民注射



了病毒，此时的病毒似乎对感染人群没有起到丝毫作用。1968年8月，希望镇突然爆发疾病，黑色守望随即将全镇封锁，将近70%的居民被感染，剩下的人则被隔离在镇内等死。到了1969年7月，除一人以外，希望镇上四百多名居民全部死亡。唯一的生还者名为Elizabeth Greene，黑色守望将她带走，并用核弹将整个希望镇夷为平地。当时负责清除行动的是Peter Randall中尉（即游戏中的独臂将军），他后来成为了黑色守望的最高指挥官。希望镇事件发生之后，黑光计划停止，黑色守望部队的最高宗旨被更改为“探查并消灭美国国土上的一切未知病毒活动，不论人为或自然原因”。GENTEC公司是1989年由Raymond McMullen博士创立的，是黑色守望的下属研究机构，他私下重启黑光计划，并将Elizabeth Greene转至GENTEC的研究中心，从她身上研究病毒的新进化品种。并在后来招募了“主角”Alex Mercer，以及后来成

为Alex女友的Karen Parker。之后，黑色守望发现GENTEC重启了禁忌的实验，意图弹压，Alex在盗取病毒样本逃跑的途中被追上，临死前摔碎瓶子导致灾难的爆发……Alex本人当场身死，游戏中的“Alex”其实就是病毒原型体对主角的模拟，这也是游戏名称的由来。

Q 请问PSP游戏《我的暑假4》里面的“水军的古宝藏”是怎么一回事？我在玩这个游戏的时候，找到了一张古宝藏地图碎片，不过似乎是不完全，请问怎么才能找到其他的地图碎片？（上海 沈重）

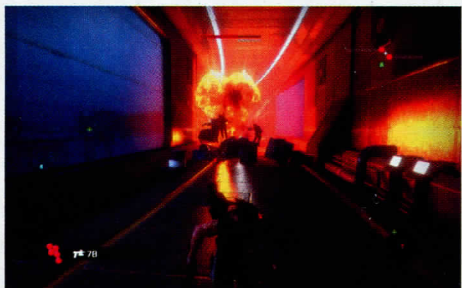
其实，第一天吃过晚饭与伯伯一家聊天时就会得知这个岛上的水军古宝藏传说，而要想找到这个宝藏就必须先收集到6份地图。5张地图各自所在的地方如下：**こっち**岛墓场往右走地藏菩萨雕像旁边的石碑；**こっち**岛潮待ち栈桥中间；**あっち**岛北面的石碑；**こっち**岛北面的高台（需要修好坏掉的桥之后）；**となり**岛往西走到尽头。收集到全部5张地图后，次日前往地图上所指示的地方就会获得真正的宝藏地图，之后在**となり**岛的古城　B3的门口发生剧情；**あっち**岛的朋子家前发生剧情后获得“用水池の水を抜く键”；再次回到古城　B3即可打开最后一扇门。

Q DQ9里面有没有什么快速赚钱的方法没？单纯打怪的话感觉还是慢啊，我在沙漠里打那个金色的石像，每只有505G，可是通关后买那些合成材料就感觉巨不够用了。黄金史莱姆倒是有万把来块前，就是不好刷，得去宝物地图拼人品……（天津 阿嘎）

有的，本刊曾经专门刊登过这方面非常详细的研究，利用炼金釜以及特殊配方其实是本作中最快的赚钱秘方。例如**ぬくもりのシャプカ**（防具、头）、**うさぎのおまもり**（**エラフィタ**村，240G）、**けがわのフード**（船着场，550G）、**やわらかウール**（**カルバドの**集落，180G）。每套的原材料总成本为970G，合成后的售价为1200G，单个净赚230G；虽然单个的利润算不得高，不过批发合成的话可以赚到超多了，每次各买99个材料，合成后净赚22770G！只要得到10万左右的成本金，就能迅速致富发家，需要注意的是，合成釜每次只能合成9个，所以得分11次进行合成，这也是效率最高的秘方。

Q 我正在攻略《生化尖兵》的COMMANDO难度，以前的FC版虽然没有玩过，但是这次可是下决心要好好玩一玩。只不过本人的动作游戏水平只是一般，上星期好容易才把HARD模式打穿，现在虽然立了决心一定要打穿COMMANDO模式，可是一玩才发现比HARD难了不是一星半点啊！目前已经在某个场景卡了好久了，郁闷得不行，龙哥有没有什么心得？（湖南耒阳 罗磊）

关于本作的COMMANDO模式，难度确实非常高，不过了解其中一些要点的话，也还是能够打过去的。首先是敌人的攻击力问题，例如你射中敌人的头部和射中敌人身躯的伤害明显有区别，而且距离越近杀伤力越大，离得越远则杀伤力明显减小；同



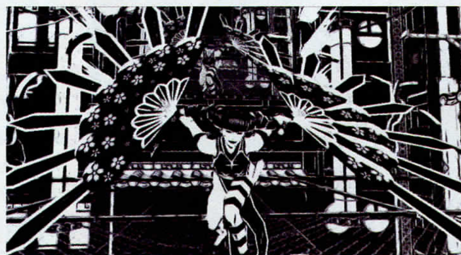
理，敌人对你的伤害也是如此。COMMANDO难度下即使是最低等的小兵，给他连续扫中数枪都有可能让你挂掉，而稍微高级一点点的小兵，例如使用机枪或是发射电浆弹的，打实了的话基本一发就会空血。而且进入濒死状态时主角行动明显迟缓，非常脆弱，再挨一下就会马上挂掉。所以战斗时一定要多采取游击战，切不可冒进，多利用掩体进行周旋，也可以之来为自己的体力回复争取时间。关于敌人的狙击手，例如初次遭遇敌人大量狙击手的场景，在COMMANDO难度下还是挺难的，运气不好一枪直接挂掉，即使没挂，因为中枪后的迟滞效果也有可能被再补上一枪。在没有狙击枪的情况下，不建议直接与敌人的狙击手对抗，看好其狙击区域，利用间隙与平台掩护才是安全度过的办法。大型机器人反而好对付，多用游击战耐心周旋即可。武器方面，由于前期机械手臂的攻击技能有限，所以偏重于依靠武器进行攻击，此时需要注意节省弹药。等玩到中后期学会强力机器手臂攻击技能后，就可以更多依赖于这个而不是武器了。至于翻滚技能，个人认为实用性实在是有限，因为翻滚动作并不快，而且俯身和起身时的动作比较慢，此时很容易受到攻击，所以不建议过于依赖。

Q 请问龙哥，《光之四战士・最终幻想外传》里是不是一共有28个职业，我现在把游戏打穿了，流程里一共得到了21个职业，可我看职业列表里，最后一排还是空的，这些应该都是隐藏职业吧？麻烦龙哥把这些职业的获得条件说明一下，跪谢了！（广东佛山 易丁）

对，这款游戏除了21个“常规”职业外，还有7个隐藏职业，其中3个是通关前就能开启的，另外4个需要通关挑战隐藏迷宫。“针子”是在商业都市的武器商人处玩JS小游戏，单日营业额超过20000的话就会自动开启。这个职业基本属于辅助性质，职业特技主要是通过装备的合体来提升攻防以及复活同伴。“驯兽使”是在地图西北角英雄罗兰的故乡**インビディア**，与小女孩玩扑克牌游戏点数超过250以上自动开启。这个小游戏需要你在第3个回合将所有数字的结果组合出10，每回合的数字就是你该回合得到的点数，想拿高分必须将数字往多了组合。职业技能主要是捕捉怪物并利用它们进行战斗。“音乐家”是在艺术港町里贝尔特下方村子里的通信屋内，对话后选择“景品”，进入后花2500Pt购买“音乐家の乐谱”后自动开启，有点像是诗人的高级版。另外四个隐藏职业：忍者、贤者、记录士和语り部需要分别挑战世界的四个一百层高塔后才能开启。另外再说一下：这七个隐藏职业是不受黑暗世界力量封印影响的，也就是说你完全可以不开启之前那21个职业，而是用这七个隐藏职业直接去挑战卡奥斯——当然，一周目时实际只能用前三个隐藏职业。

Q Wii上的《疯狂世界》真是相当暴力啊！一开始玩的时候还听不适应黑白画面的，玩久了就会觉得不大舒服，不过越玩到后面感觉也越爽！请问龙哥，这游戏该怎么才能拿到更高的分数？有哪些好用的技巧吗？（新疆乌鲁木齐 李靖）

主角杰克的普通攻击分数一般都不会太高，拿高分的关键在于灵活运用环境中的道具和机关进行组合。杀死一个敌人前，你得考虑可以利用什么样的组合才能从其身上拿到更多的分数。可能的情况下，多多关注场景中提供的道具和物品，例如铁杆、木桶、电缆、罐头、箱子等等，利用它们对敌人发动攻击不但可以获得高分还能造成有利于我方的状态。另外，像是布满铁刺的墙壁、尖尖的树杈、电椅、水泵、圆形电锯等机关类装置，也可以行成组合攻击，获得很高的分数。举个常见的组合攻击模式：用轮胎将敌人套起来得到6000分→再用铁杆插进敌人头部得到15000分→将这个敌人拖到有铁刺的墙壁发动QTE三次可得到20000分，轻松即可获得41000分。这样的组合还有很多，只要你能多琢磨琢磨就会发现。除此之外，能够在关卡中获得高分的方式还有屠杀模式（Bloodbath Challenges）以及死亡观赏模式（DeathWatch Challenges），按照规则去操作的话，就能在时限内获得极高的分数奖励。最后，通关后还会根据玩家的表现给出追加分数奖励，包括各种杀敌方式、杀敌数、杀敌效率、通关时间以及剩余命数等。



Q 有两个关于DS上的复刻版DQ6的问题请教龙哥：1、有没有什么能够在赌场快速挣代币的好办法？这次一共就两种游戏，我就能看懂老虎机那个，玩牌那个不知道怎么玩？2、还有就是听说这游戏还有隐藏迷宫和隐藏BOSS？能不能说一下具体条件？隐藏BOSS难不难打？（江西南昌 陈风）

1、扑克的玩法就是梭哈，每次下注1枚代币，最大为10枚。5张牌发出后，玩家需要在每张牌下选择“更换（**かえる**）”或“留下（**のこす**）”，之后再选择最下方的“发牌（**くばる**）”。一旦出现奖励的牌组，除了得到代币外，还有机会将奖励翻倍：在盖着的4张牌中选出1张，如果比左侧的明牌大，就能获得双倍奖励。有信心的话还可以继续挑战翻倍，失败的话则是血本无归。欲望之镇的奖励翻倍要猜盖牌比前一张牌的点数“高（**たかい**）”还是“低（**ひくい**）”。奖励牌组包括对子与顺子。用模拟器玩的话，其实梭哈赚钱更快。不过对大部分NDS玩家而言，龙哥还是更推荐S/L玩老虎机。先换几百代币，然后慢慢积累资本，等到了资本能够玩红色机台的时候，就可以迅速发家致富了。其实赌场就是拼RP的活，不过DQ系列历代在赌场的体贴性上都做得不错，配合S/L大法基本上就能让代币像滚雪球一样迅速壮大。赌场里的好东西也都不错，前两个城市能换到的白金甲和龙盾都是中前期极为强大的装备，欲望都市更是能换到超强的金属王铠甲。2、这次的隐藏要素方面与SFC原版相比变简单了些，DS版隐藏迷宫只要通关就能开启，无需全职业熟练度达到5星以上，不过成功后者的话就能在达玛神殿神官处得到装备后可以不遇敌的“**ゴスペルリング**”。隐藏迷宫的入口是在达玛神殿下层18个蓝色火盆处，迷宫地形并不复杂，但是敌人都极强。通过第一段迷宫后，会到达德斯科德（**デスコッド**），与左上角屋内的NPC对话回答“是”，她会让你选择想看怎样的未来。选择“**ちかいみらい**”村子会出现DQ4中的人物；选择“**とおいみらい**”则是DQ5中的人物；选择“**いまのまものたち**”则是出现各种魔物。通过村长屋内的水井，继续下一段迷宫，最深处就是古雷兹城的仪式之间，隐藏BOSS就是那个被古雷兹国王召唤出来后将这里夷为平地的恶魔：黑暗德雷安（**ダークドレアム**）。对付它除了将级别尽可能练高之外，龙之悟是必须的，最好练满，再一人配合赛散金属之悟用仁王力硬抗，其余三人主攻，肉盾死了就迅速复活，即可在20回合内解决战斗，看到隐藏结局。



食物中毒变身隆隆岩 吐槽女友约会泡汤NTR

嗯怎么说呢，明明是夏天为何我感到凉风一阵？

咳咳...说起马银2，本期布丁做攻略截图的时候稍微瞄到了一点，马大叔一如既往的疯狂呢。又是变石头又是变幽灵的，甚是热闹。而说起本漫画和马银2的关系，大概只有吃蘑菇变石头这一点了吧。到这里还是要介绍一点料理的常识：所谓的石根是日语的叫法，就是指蘑菇的茎状菌柄与地面相接比较硬的部分。虽然菌柄也可以吃，但石根部分口感很差味道也不好，因此在料理的时候大都会把这一段切下去，只食用上面的部分。但也有人比较懒，而直接吃掉的话后果就是会进化成隆隆岩（误）。而结尾中提到的莫艾石像，这不是指太平洋智利复活节岛上的那些大鼻子外星人（大误），而是日本东京购物中心涉谷区的一处观光景点——莫艾像，说白了就是一个圆形的人头石像而已。另外与之同样有名的约会见面地点还有“八犬公像”作为涉谷的名胜……咳咳，有跑题的危险就不详谈了。

于是，随着进化为隆隆岩的YY癖主人公女友（？）被NTR，主角光荣归团。本次日本游戏漫画料理旅游常识介绍到此结束。那么下次见吧。 □文/翅膀

SUPER MARIO GALAXY 2

经过玩家们3年漫长的等待，《超级马里奥银河2》终于和大家见面了！任天堂任天堂原本只打算做的是马银1的1.5版，并于《超级马里奥银河1》发售后的第二年发售这款游戏，但没想到制作人员把游戏越做越大，所以才有了现在的《超级马里奥银河2》。游戏中有很多可以说是更适合于3D场景的关卡，或许这是任天堂对于3D游戏的探索吧。视角的转换让玩家有更多新鲜体验，速度感的提升也让马大叔完全可以和擅长急速奔跑的索尼克相媲美。一周目即可在某些关卡使用路易、马里奥星船上可以探险的地方也很多、耀西的能力更加有趣、2P的有差别操作也能够让1P更轻松、2P更快乐！本作绝对不枉费大家3年的等待！本篇攻略重在探索、研究，马里奥的游戏本身也没有什么剧情和流程可言，但是它依然是那么好玩，那么吸引人！让我们一起到宇宙一览马大叔的风采吧！ □文/布丁



游戏中遇到的这些、那些

星 屑

手柄晃过就能收集到，每100个星屑就可加1UP。B键发射星屑，可攻击敌人，不过星屑可以给贪吃星开启新关、补血加命的重要道具，还是不要随便乱用得好。马里奥星船上的蘑菇银行里是否存满9999与最终的第242枚星星关卡是否能够开启有关哦！每关内最多只能收集999小星屑。



↑攻击BOSS时往往会出现非常多的星屑，只是你可能顾不上收集啦！

金 币

满地都是钱啊！走过去就能把它们捡起来，2P也可以帮忙把远处的金币拿过来，不用你特地跑到危险的地带去捡钱。金币不但是星船前进的重要动力、给贪吃星开启新关的道具，还可以给马大叔补血，这是非常有用的。同样收集100个金币可以加1UP。



↑问号金币得来的圆圈形金币，都吃掉就会有奖励了！不过我已经没气了。

问号大金币

吃掉这个金币，就会看到超多的金币，或者跑出很多可以弹出音调的音符，它们都会在短时间内消失，沿着金币、音符所安排出的路线把它们都吃下去，或许这是一条危险的路线哦！只要全部搞定，就能够获得至少1UP作为奖励哦！



↑屏幕的远方可以看到一个问号金币，想吃到它真的有一定难度呢！

加人蘑(绿蘑菇)

每个加人蘑可以加1UP，不过一旦退出游戏后再进入的话，就会重新回到5命状态，所以一口气收集太多UP也没什么用。不过后面还是会介绍无限加UP的方法，如果你一整天都要玩这个游戏而不退出，或者你压根就不关机，就值得特意收集一下了。



↑这个绿蘑菇隐藏得很深，要跳上巨石才能看到哦！我第一次也忽略了呢！

红蘑菇

能够把体力最大值变成6，不过一旦体力重新回到3，就无法回到6。要及时补充金币才能保持体力充沛。一般红蘑菇是通过交易从贪吃星那里买来的，而它们出现的地点通常都离BOSS不远。交换来的红蘑菇一定要想着回过身吃下它，不然就白白浪费星屑了。



↑只有在第六世界的这个BOSS关才能看到路边摆放着不要钱的红蘑菇哦！

传送点

晃动手柄即可通过传送点到达限时小关卡，把敌人全灭后会出现奖励，同一个传送点出来后在本次游戏过程中，就无法再次进入，不过重新进入此关就可以重新使用这个传送点啦。传送点的那边有丰富的金币和星屑，不过也需要玩家干掉里面的敌人才行。



↑传送点常隐藏在并不顺路的地方，往前不远就有啦~大家自己找找看吧！

记忆点

黑色库巴旗就是记忆点了，马大叔碰一下就会变成红色的M大旗，路易碰触的话就会变成绿色的L大旗啦。一旦挂掉以后，就会从这里重新开始游戏。当然如果你的UP已然耗尽，你就只能欣赏到GAME OVER的画面了，之后你会重新以5命的状态回到星船上。



↑路易的绿色大旗！记忆点设计得都较人性化，刚从弹射星过来一般都有。

NINTENDO Wii	本刊译名：超级马里奥银河2		发售日未定	
	动作	任天堂	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

看马大叔的72变！

收集120颗星星后，你是否觉得意犹未尽呢？游戏就这样结束了？当然不！再去挑战一次WORLD 6的最终关！游戏中每一关出现了绿色的星星！位置相对来说比较隐蔽，需要调整视角才能看得到。这大大增加了探险的乐趣哦！

名字	名字
钻头马里奥	晃动手柄可在松软的土地上往下钻，也可以使用这个功能灭掉硬壳之类的敌人
云朵马里奥	跳起后晃动手柄可以制造出云朵供自己踩踏，制作出来的云朵是有时限的，需要注意。每次吃一个云朵可制作四个云朵，遇到水或受伤就会失去云朵状态
岩石马里奥	晃动手柄可变成一块大石头，用摇杆控制前进方向，也可用A键控制跳起，速度感非常好
彩虹马里奥	无敌状态，可以把敌人直接撞死，不过也是有时限的哦
火力马里奥	吃到火力花就能通过晃动手柄来发出火球攻击，这个也是有时限的呢
蜜蜂马里奥	按住A键就可以升空飞翔啦！不过一旦受伤就会失去蜜蜂状态，要小心花朵平台有一种其实是食人花！也是不可以碰水的哦
弹簧马里奥	前进中可以小跳，在落地瞬间按A键就可以蓄力大弹跳，高度非常了得，虽然小型的敌人可以直接压死，但是炮弹就必须要躲过了
幽灵马里奥	连续按A可以向上飞行，按住A则可以隐身穿透铁栅栏

打完WORLDS后觉得意犹未尽

当你收集了120颗星星后，你是否觉得意犹未尽呢？游戏就这样结束了？当然不！这时候你再去挑战一次WORLD 6的最终关，虐一次库巴吧！为什么？等你安静的看完片尾就知道啦！游戏中每一关的星星翻倍了！出现了绿色的星星！进入关卡看看？绿色的星星位置相对来说比较隐蔽，需要调整视角才能看得到。这大大增加了探险的乐趣哦！原来同一个星球可以有这么多的玩法啊！还等什么？赶紧去收集吧！



↑这就是S世界，都通了就能看到绿色的星星了！不过这里需要很多星星！

星屑也能无限刷到999！

在WORLD 6的Melty Monster Galaxy星球的A Stroll Down Rolling Lane星星关卡里，玩家在享受"刺猬索尼克式"的超高速滚石前进过程中，想必也注意到了周围无数的小星屑。自己玩的时候你可能分身乏术，光顺利通关就不容易了。更别说收集星屑和金币啦。不过这个时候如果有一个2P的朋友，就能够帮你收集啦！只要不GAME OVER，收集的星屑就会无限累积（金币不行），再加上这关流程短、星屑多，很容易就收集到999了哦！拿回星船找蘑菇存起来吧！将来用得到哦！



可爱助手耀西的超炫能力

冲刺耀西

让耀西吃红色辣椒就可以快速冲刺，这个能力也是有时限的，半路能量耗尽就会从高处摔下来，或者来不及躲过下落的地面。不过在能量充足的时候，只要路上不撞到敌人或障碍物，就可以一口气冲到最高点，高点的更上面可能有隐藏的好东西，有勇气的话可以去探探。


↑帅气的冲刺耀西，速度快到你还没反应过来就已经飞上天啦！

气球耀西

蓝色果实可以让耀西变成大气球，不用按A键就能够不断上升，不过有一个圆盘指示所剩空气，耀西憋不住气就会掉下来了。如果按住A键可以在半空的原地停留少许，空气指示盘的减少也会变得很缓慢，这个功能适合用于在降落前找一个降落位置。


↑胖乎乎的气球耀西！AIR标记显示了它还有多少气可以憋！

灯光耀西

耀西吃下长得很像茄子的"灯笼果"，就可以在一定时间内照亮前方的路，原本没有路的地方出现了平台。不过一旦灯光效果失去了，马大叔就会连人带耀西一起从悬空的地方掉落下去了，这个千万要注意啊！道路比较窄，要小心因为惯性摔下去哦！


↑灯光耀西登场！前方的小灯笼果一般都出现在你即将"没电"的时候！

彗星徽章为你开启更刺激的关卡

在每个星球的第一颗黄色星星关卡里，都有一颗彗星徽章，一般都很好找，并不是隐藏得很深。当你获得了本关的彗星徽章，并有一定数量的小星屑，就能够开启彗星关卡。彗星关卡一般是具有挑战意味的，1分钟内清场、2分钟内通关、无伤通关或者攒够一定分值、收集足够的金币之类的。带给你足够的刺激感的时候，需要你很有耐心才行，因为除非真的是高手，否则通彗星关是需要多多练习的。一关来回来去打好几次是一点都不稀奇的。不过为了关卡能够继续不断解锁，你也必须要收集足够的星星，彗星关是不可避免滴！


↑彗星金币隐藏得算是不错，但并不难找！

1P操作指南——让技巧成为最强大的战斗力！

在WORLD 6的Melty Monster Galaxy中的A Stroll Down Rolling Lane星星关相比也注意到了周围无数的小星屑。这个时候如果你有一个2P的朋友，就能够帮你收集啦！关卡内只要不GAME OVER收集的星屑就会无限累积。

耀西操作	
A键	跳跃or对话，跳起后按住不松手可滞空，且时间不短哦
B键	伸出舌头，用手柄指针可确定是吃下东西还是吐出敌人、炮弹，按住后操纵摇杆可将带有把手的平台拉出，食人花也可用这种方法连根拔起
Z键	一样是蹲下
手柄指标	辅助B键使用，操纵耀西向各方向伸出舌头
晃动手柄	耀西甩头，可击碎水晶
超级跳跃	按A键让耀西跳起后，使用后空翻或侧空翻，可以跳到不可思议的高度上

水下操作	
A键	游泳姿势，不断地按配合摇杆前进
Z键	潜入水底，翻个跟头直接潜下去
晃动手柄	通过旋转快速游动

滑冰操作	
晃动手柄	前进时晃动手柄，即可以优美的姿势向前滑动
Z键	滑动中按Z键可倒着滑冰，功能嘛……耍帅
A键	三连跳也是可以在滑动中实现的，方法同一般的三连跳

基础篇	
摇杆	控制人物行动方向和速度，跑步还是慢走取决于你推摇杆的幅度
A键	跳跃，靠近NPC可按A键进行对话
B键	可将收集到的星屑发射出去，用于攻击或给贪吃星喂食
C键	调整视角用，切换面向角色或与角色相同的视角
Z键	蹲下，蹲着前进速度很慢，但很稳（笑），与其他按键配合参见高级篇
十字键上	主视角观察模式，用摇杆控制视角
十字键左右	调整视角用，可微调视角
+or−键	游戏中退回地图界面，快要死掉的时候可退出减少UP浪费
手柄指标	收集星屑用
晃动手柄	使马里奥飞转，可用于攻击、进入传送点、二段跳、弹射等

高级篇	
远距离大跳	前进中按住Z键后按A键，练不熟的话可能会误操作，在危险地带小心使用
后空翻	站立状态背向要跳往的高处，按住Z键再按A键，跳跃高度很高
三段跳	前进中在落地瞬间不断按A键，三次跳跃会越来越高，跳跃距离也较远
侧空翻	前进中反向推动摇杆按A键，发动简单，可灵活使用
贴墙跳	碰到墙壁时马里奥会抓住墙壁，按A键即可跳到对面的墙壁，只要有墙就能无限跳上去
坐下攻击	跳跃时按Z键，攻击敌人、打开按钮类机关以及打库巴时都需要这招
旋转滞空	跳跃时晃动手柄，会稍微再跳高一点，并有一些滞空时间
蹲着走	按住Z键摇动摇杆，可以稳健缓慢前进

2P是半个金手指？找个人来陪！

和马银1一样，马银2里面也有2P操作。但2P的功力大有长进，不但可以帮忙收集星屑、金币、水中的气泡什么的，还可以制敌，并通过晃动手柄把敌人灭掉！需要注意的是，2P干掉的敌人只能获得星屑，无法取得金币。尽管如此，2P的强大是不言而喻的。滚动的电网、会消失的绿色地板，这些都可用2P控制住。当然2P也可以通过晃动手柄打碎水晶之类的哦！2P的存在大大降低了游戏难度，但是双人同乐的幸福感肯定要比自己在屋里死磕更快乐哦！



可爱的窝边草——星船上大冒险！

马里奥大头飞船不但充当了交通工具，而且还是马里奥幸福的家哦！随着游戏的推进，玩家可以在马里奥星船上发现越来越多的NPC，而且他们还带来了可以让马里奥探险的各种空间哦！马里奥的鼻子上是耀西的蛋，从上面通过花朵到达一个单独的小行星，可以吃到很多耀西喜欢的果实，以此获得星屑哦！左耳是一个绿管，里面可以进行骰子游戏，抽取UP或者星屑。右耳是一个传送点。在后脑勺的位置只要通了一周目，就能随时在这里更换马里奥和路易哦！



巧妙利用善良的星星公主

每一关当你死掉8–9次，就会出现星星公主的影子（幽灵？）。她会问你是否需要她帮你过这关，一旦她出现了，将来你进入这关，也永远都能看到她哦！在她的控制下，你会非常流畅的过这一关哦！不过星星公主会非常"善良"的躲过所有的金币……当你走到力量之星面前时，你发现它变成了铜色！如果你吃下去的话，日后还是可以重新刷关重新获得金色的力量之星的。不过所谓的巧用，就是在看过星星公主的通关指导后，直接在附近选择跳崖自杀，或者直接按–/+出地图哦！这样的话，你不但得到了指导，也不用勉为其难吃下那个铜色星星哦！



无辜小星星的"△△××"

场景一开始你会看到那个迷路的小星星，它其实就是星星公主的宝贝"儿子"。可能是因为语言不通，它说出来的话是"△△××"，这让你联想到了什么呢？SONY的手柄啊"可怜的小星星，为什么要给SONY做广告啊！这个有趣的场景让人很是感慨啊！



让人感慨无限的有趣END

打败库巴后，你就能看到这个漫长的END了。星之子回到妈妈身边，公主也带着力量之星回来了。为什么没有经典的亲吻脸颊镜头？因为当你以后用路易玩这一关的时候，END动画也是即时演算为路易，公主总不能兄弟通吃吧！在这里会伴随着欢快的乐曲回顾所有你经历过的关卡，看这个很无聊吗？当然不！你们可以在关卡里收集星星和金币、攻击敌人什么的。2P还可以抓住公主旋转，她会优美的转圈哦！你花了几十个小时通了这个游戏，成就感倍增吧！END之后故事还没有结束哦！这是现在很多游戏的经典设计，能够在很长一段时间里抓住玩家的心！



大乌龟辛苦了！传说中的无限UP！

在WORLD 4的第一颗星星Huge Trouble with Big Wigglers里面，大家在第一次弹射后可以来到一个有三只大乌龟的小星球上。按理说，玩家需要拿起地上的钻头消灭这三只大乌龟，然后就能得到二次弹射的星星。但是这么可爱的大乌龟，怎么好瞬间秒杀掉呢？跳到他的背上玩玩吧！碰到乌龟的头或者尾巴都会造成伤害，所以要小心一点跳。蹦几下就会惊奇的发现，加了1UP！再继续呢？1UP不断！太牛了！就这样一直蹦吧，能够获得99UP哦！最好有个2P的帮手来帮你制住大乌龟，那样就能安全地获得99UP啦！不过一旦退出游戏了，99UP就会消失……但是如果你打算玩一整天游戏的话，那在这里刷出命来是再好不过的。当然如果你想挑战很难的难关时，刷出命来也会省去你死后被紫星星说教的动画哦！





马大叔通关指南&隐藏要素及技巧！

World 1

第一个世界作为玩家一上来接触的第一个关卡，大多数关卡都是初级入门练习的关卡，难度并不大。主要是让玩家适应这个游戏，玩过《超级马里奥银河1》的玩家会觉得比较顺手，新手则可以靠这关来学习一下。一开始的一代移动方式让大家有个过度，为后面的星船方式做一个铺垫。

Sky Station Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Peewee Piranha's Temper Tantrum	攻击BOSS屁股，两轮共6次，与BOSS迎面走过去它会突然转身，可利用这个时机攻击
黄星	Storming the Sky Fleet	第一次被星星射出后，寻找通气口进入机关内部，右行寻找射星，踩蓝色板为黄色，注意不要走回头路，小心影子军团
彗星	Peewee Piranha's Speed Run	最开始只有20秒倒计时，注意收集闹钟形状物体延长时间

Yoshi Star Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Saddle Up with Yoshi	利用空中花朵让耀西进行移动时，可以滞后隔一个花朵进行跳跃，更节省时间
黄星	Spiny Control	用耀西拉出的平台是有时限的，拉出后迅速吞下旁边的刺龟，利用刺龟打碎面前的玻璃罩，BOSS只需要攻击3次即可，注意不要让平台上的刺龟过多
彗星	Spiny Rainbow Romp	限时1分钟用彩虹马里奥清场灭敌

Spin–Dig Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Digga–Leg's Planet	利用钻头攻击BOSS有力量之星的那一面，3次即可
黄星	Silver Stars Down Deep	打倒食人花后会出现藤蔓，沿藤蔓前进至绿色水管，然后进入红色水管，被星星射出后利用钻头收集5颗银色星星
彗星	Digga–Leg's Daredevil Run	无伤打倒BOSS，关卡同黄星1

Fluffy Bluff Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Search for the Toad Brigade Captain	场景中大树上方有贪吃星星，可开启下一黄星，100个喂食星星可在大树后方绿水管获得60个左右，云上方有问号金币，吃齐即可
黄星	The Chimp's Stomp Challenge	吃够1万分即可
黄星	Every Planet HasIts Price	用路易更容易获得金币，攀爬即可

Flip-Swap Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Think Before You Shake	垫子翻面是自己摇动手柄控制的，较为简单，2P可帮忙控制移动的电网
彗星	Purple Coin Flip 'n' Sprint	3分钟收集紫币

Rightside Down Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Breaking the Laws of Gravity	鬼脸砖头中间有空隙可躲避，2P不可控制砖头
黄星	The Great Crate Incinerator	第一个重力机关后的绿水管里面，打箱子出红色水管，与机器人对话，打掉所有木箱，2P可帮忙木箱，一人的话最好站在中间不停发炮，无需特意走过去瞄准

Bowser Jr.'s Fiery Flotilla

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Gobblegut's Aching Belly	打击青龙入地处的关节，触碰青龙身体没事，头不可碰
彗星	Fiery Flotilla Speed Run	2分钟打败青龙

World2

石头马里奥和蜜蜂马里奥都在这里登场了，乐趣慢慢越来越多。这个星球最让小编抓狂的是飞翔的Wild Glide Galaxy关卡。其实这关是利用体感来操作的很有趣的关卡，但是没有经过足够的练习就会不太好操作。而且对于马里奥的老玩家来说，这个关卡虽然很有趣但是马里奥的特色并不太强。

Puzzle Plank Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Puzzling Picture Block	锯断木板前跳过，坐下攻击母甲虫BOSS
黄星	Bugaboom's Back	70枚金币给贪吃星后可弹射到，攻击BOSS背部三次，同样是坐下攻击
彗星	Purple Coin Shadow Vault	1分钟内躲避影子军团收集100枚紫币，注意不要走回头路

Hightail Falls Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Hot-Stepping Dash Pepper	第二条冲刺轨道耀西冲到顶端（三条路，左边有辣椒的地方）一直向上冲，上面有1UP
黄星	Silver Stars in Hightail Falls	小怪会抓着银星乱跑，消灭他们以防干扰，收集5个银星即可
彗星	Hightall Falls Speed Run	限时3分钟，与黄星1相同路径

Boulder Bowl Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Rock and Rollodillo	弹射星在玻璃罩及紫色水晶中，弹射三次后遇到BOSS，石头撞击BOSS屁股4次
黄星	C'mere, Goomba	机器人第1封信开启此关，与弹射后一次的星球上的机器人对话，引酷栗宝到中间机器人处（不能弄死酷栗宝）
彗星	Rolling Crabber Romp	1分钟内滚动消灭所有敌人

Cosmic Cove Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Twin Falls Hidraway	用龟壳潜水到一个弹射星，在高台上压下开关冻结水面，滑冰到大瀑布处，墙面跳上去得力量之星
黄星	Exploring the Cosmic Cavern	冻结后滑冰到右侧水管处，进入后继续潜水到另一个绿色水管（其间需要开启一个机关），爬到最高平台后得到钥匙，进入绿水管，和星星对话，然后弹射出去，利用钻头干掉乌龟并得到钥匙，在保护罩附近钻地获取水源，游泳到力量之星处
黄星	Catch That Star Bunny	冻结后找到贪吃星，给15枚金币，记忆点旁机关可冻结水面，方便捕捉兔子

Wild Glide Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Fluzzard's First Flight	1分30秒内飞到终点，向下飞可冲刺
黄星	Jungle Fluzzard Race	由小鸟第1封信开启本关，需要跟小鸟们比赛，需要多多练习

Honeybloom Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bumble Beginnings	蜜蜂马里奥登场，飞行距离很短，不能碰到敌人或水滴，有一种花朵平台不能久留，会吞噬你
黄星	The Secret Wall Jump	第一个秋千处向右跳，利用墙壁跳攀到最高处

Bowser's Lava Lair

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bowser's Big Lava Power Party	BOSS战时注意不要让库巴打到你用来攻击他的流星球
彗星	Lava Lair Speed Run	流程相同，难度在于倒计时，注意多吃闹钟形状的标记增加时间

World3

本世界里耀西的登场比较多，玩家不用特意在星船上与耀西汇合，在关卡里有耀西的蛋矗立在需要的地方。而且每隔一段就会有一个耀西的蛋，以防你路上失去耀西或者死掉。这个世界里面当然也有一个用体感才操作的关卡，而且从视觉效果来看，是非常适合3D的设计。

Tall Trunk Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Flotacious Blimp Fruit	气球耀西登场，按住A可原地漂浮而不上升，注意蓝色气球果子的接续
黄星	Tall Trunk's Big Slide	利用秋千到达弹射星，超高速滑行注意沿着管道中的"痕迹"标志前进（土黄色地面部分）
彗星	Tall Trunk's Purple Coin Slide	滑行中收集100枚紫币

Cloudy Court Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Head in the Clouds	2次弹射后的斜面平台左侧最高点有加入磨，会闭合的机关处可选择在中间空隙等待时机
黄星	Silver Stars in the Purple Pond	给贪吃星30枚金币后可到达，躲避影子军团收集5枚银星
彗星	The Shadow Lining	影子军团随行，除此难度不大

Haunty Halls Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	A Glimmer of Bulb Berry	最初的活动地板外侧是会死的，小心不要掉出去，在第二颗"灯笼果"左下方有开门的钥匙
黄星	Sneaking Down the Creepy Corridor	面对幽灵可阻止他们前进，超大幽灵出现
彗星	Spooky Cosmic Clone Chase	躲避影子军团，场景与黄星2相同

Freezy Flake Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bowser on Ice	通道在巨大雪雕内部，用火力花破坏之，最后推雪球制造道路处，雪球可以在雪地上越推越大
黄星	Sorbetti's Chilly Reception	石头攻击雪雕，BOSS战时攻击红鼻头3次
黄星	The Chimp's Skating Challenge	1次弹射后击碎树型雪雕，进入绿水管，与猴子对话，滑冰打地鼠500分以上即可，此处可以找2P帮忙，摆放方法一共就2种，多试几次

Rolling Masterpiece Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Silver Chomp Grudge Match	体感操作大球前进，最后处要把黑大球顶下平台，力量之星在旗杆顶端
彗星	Masterpiece Speed Run	限时2分钟，流程不变

Beat Block Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Step to the Beep	垫子翻面非常有节奏，收集5枚银星即可
彗星	Silver Stars in Double Time	频率变快，流程相同

Bowser Jr.'s Fearsome Fleet

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bowser Jr.'s Mighty Megahammer	让耀西吞下炸弹后射出打碎玻璃罩等物体，不及时吐出来可能会自爆，BOSS时要攻击左右胸、后背、头部各两次，环形道路上有弹射星可直接绕道其背部
彗星	Megahammer's Darederil Bash	1UP挑战BOSS

World4

钻头马里奥大活跃的一个世界哦！世界里第一个星球是小编最爱的，因为可以刷出无限1UP哦！不过跟大乌龟周旋也是蛮辛苦的，有2P帮忙就能方便得多。云马里奥也是让人非常揪心的，跳起后制造的云朵一旦消失，有时候都来不及补救就掉下深渊了，那就彻底杯具了。

Supermassive Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Huge Trouble with Big Wigglers	3只巨大乌龟背上跳跃可获得无限1UP，旗杆顶端有力量之星
黄星	Hidden Star in Full Bloom	打败巨大乌龟后弹射一次，之后不要弹射，在此小星球上跑一遍，让花开满星球，出现藤蔓，顶端即力量之星
彗星	Big wigglers Speed Run	流程与黄星1相同，限时2分30秒

Flipsville Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Flip–Flopping in Flipsville	坐攻击将鱼订翻，BOSS也是同样的攻击方式，可在扁平星球中线部分移动，那样更容易引诱BOSS吐火，它停下来的时候就绕过去顶它
黄星	Flipsville's New Digs	利用钻头收集5枚银星
彗星	Purple Coin Spin Speed Run	限时2分30秒内收集100枚紫币

Starshine Beach Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Surf, Sand, and Silver Stars	收集5枚银星即可
黄星	Climbing the Cloudy Tower	圆塔附近变身为云马里奥，一直往高处攀爬即可
彗星	Purple Coin Beach Dash	耀西吃辣椒飞奔，35秒收集100枚紫币

Chompworks Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Where the Chomps Are Made Gold	触发左侧机关后，帮大球滚到玻璃坑处，后面也是为大球开路，把金色大球引导成功后得到力量之星
黄星	Spring into the Chompworks	弹簧马里奥状态越过大球上高台，之后的平台路很窄，需要一定技巧，可以普通状态跑过去，跳跃时注意高度
彗星	Cosmic Clones in the Chompworks	引导金色大球的同时躲避影子军团

Sweet Mystery Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Blub Berry's Mysterious Glow	"灯笼果"同样有时限，注意接续
彗星	Blub Berry's Purple Coin Glow	利用灯光耀西收集100枚紫币

Honeyhop Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Sweetest Silver Stars	途中需要用到会飞的蒲公英（抓住即可），收集5枚银星时有1枚在超大蜜蜂女王的背后，爬过去
黄星	The Chimp's Score Challenge	由猴子第2封信开启，时限内获得1万分，连续踩掉小怪分数是成倍增加的

Bowser's Gravity Gauntlet

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Breaking into Bowser's Castle	BOSS战比WORLD 2更多了地面的电波，注意躲避
彗星	Gravity Star Speed Run	时限30秒，吃闹钟道具增加时间，力量之星在旋转圆盘上方

World5

游戏进行到这里可能会有一种倦怠感，前面玩了不少了，虽然游戏一周目的结局已经近在眼前了。很多关卡的设计前面都出现过了，但还是相当有乐趣的。本世界又出现了非常让人抓狂的飞翔比赛，之前遇到了可以死多次后让星星公主来帮你的情况，不知道比赛的关卡是否也能这样。

Space Storm Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Follow Me, Bob–omb	引诱炸弹炸出入口，躲避电网，最后靠引力点躲避取得力量之星
黄星	To the Top of Topman's Tower	利用机关让时间慢下来通过难度立刻降低
黄星	C'mere, Topman	由机器人第2封信开启，弹射三次后与银色机器人对话，引诱红色圆盘到他这里即可

Slipsand Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Squizzard's Sandy Sinkhole	BOSS张嘴时攻击才有效，两轮攻击后即可获胜
黄星	Sailing the Sandy Seas	进入绿管后改变重力进入红管，注意黄色移动地板
彗星	Squizzard's Daredevil	无伤挑战BOSS，注意将落在身边的砂子弹打碎，以防干扰自己

Shiverburn Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Prince Pikante's Peppery Mood	BOSS战时反弹敌人发射的绿色球体可对BOSS造成伤害，攻击两下即可引他进入暴走状态，再两次即可获胜
黄星	The Chimp's Ultimate Skating Chanllenge	冻结岩浆后进入前方绿管，与猴子对话，滑冰打大胖，摆放方法只有两种，多多练习即可拿够600分
彗星	Octo–Army Icy Rainbow Romp	45秒内以彩虹马里奥状态清场，消灭所有敌人

Boo Moon Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Silver Stars Pop–Up	需要注意的是鬼屋内弹射星处弹射后，马里奥会遇到移动的粉色地板，转弯的地方是有重力转换的，要自己看好其所指方向，可能需要走一遍后才能更完美的走过这一段路，弹射后收集银星即可
黄星	Haunting the Howling Tower	鬼屋中进入绿管，以幽灵马里奥状态一直漂浮到最高处获得力量之星
黄星	The Star in the Sinking Swamp	在第二次弹射星处先不要弹射，继续跟着粉色地板前进，走到前面注意跳跃，前方就是力量之星

Upside Dizzy Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	A Walk on the Weird Side	向上移动后按下改变重力的机关，进入绿管，随后利用会自动改变的重力，躲避电网获得力量之星
黄星	Burning Upside Dizzy	进入左上方的绿管，击打木箱露出红管，进入后和机器人对话，20秒内清理所有木箱

Fleet Glide Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Fluzzard's Wild Battlefield Glide	使用体感操作，1分30秒内抵达终点即可
黄星	Fastest Feathers in the Galaxy	由小鸟第2封信开启，与小鸟比赛，获胜即可

Bowser Jr.'s Boom Bunker

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bowser Jr.'s Boomsday Machine	引诱炮弹击碎玻璃罩，瞄准靶心发射，发射到红圈以内即可获得1UP奖励，打倒两只乌龟后出现弹射星，随后还是瞄准靶心发射，云马里奥状态找到有标记的石板后坐碎，弹射星出现，然后到最高点看到BOSS，坐3次玻璃罩即可
彗星	Boomsday Machine Daredevil Run	要求无伤通关

World6

第六个世界很多关卡相当于总结性的，以前的关卡稍做变化再次出现，甚至是《超级马里奥银河1》的BOSS都来凑热闹了。游戏充分在这个世界营造一种最后的成就感，超级刺激的滚石关卡也是在这里，反复挑战虽然很麻烦，但这也是极为刺激的。最后的库巴一定会让你觉得过瘾的！

Melty Monster Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Magnificent Magma Sea	注意躲避岩浆河马的攻击，被烫后会有一段时间暴走失控，非常容易造成二度烫伤，三次弹射后走到最左边击碎水晶即可获得力量之星

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	A Stroll Down Rolling Lane	收集小碎星星的最佳场所，变成石头后不停前滚即可，在Z字形路上，要注意撞在护栏正中央才行，接近终点的地方弹跳即可
黄星	The Chimp's Bowling Challenge	一上来的地方直接下一个台阶，可以看到绿管，进入后与猴子对话，滚石游戏中获得5千分以上即可

Clockwork Ruins Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Time for Adventure	第一次弹射后在左上角触发机关改变重力，然后在下面触发机关与星星对话并弹射，右上方坐标记移动平台，不断向上后在才在齿轮上方以获得左边空中的力量之星
黄星	The Ledge Hammer Trop	在右行最下方会看到贪吃星，给30枚金币出现新行星，不停躲避锤子（按下路边的按钮把时间变慢）进入绿管，左行到头即可
彗星	Adventure of the Purple Coins	5分钟内收集100枚紫币

Throwback Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Return of the Whomp King	打败最顶端的大砖头后从正中间的空洞跳下去，击败戴王冠的砖头即可，攻击它的背部，但要小心它压下去时弹起的空气波
黄星	Silver Stars in the Whomp Fortress	收集5枚银星，有些位置在很容易跳死的地方，所以需要云马里奥状态即时搭建手工云梯自救，有些地方可以直接大跳过去，就无需沿着狭窄的道路走了
彗星	Whomp Silver Star Speed Run	限时2分钟收集5枚银星即可

Battle Belt Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Mini-Planet Mega-Run	没有什么难度的同时，也没有什么刺激，消灭敌人继续前进，仅此而已
黄星	Snacktime for Gobblegut	半路遇到贪吃星，给它20枚金币，BOSS是WORLD 1的那条龙，不过这次变成了红龙，身体表面碰触就会灼伤，建议先打碎1、2、4节，愤怒后速度会提高，地表障碍也多，3、5、6间有一定距离，比较好掌握时机，离得太近会来不及攻击
彗星	Mini-Planet Daredevil Run	流程与黄星1相同，但要求无伤通过

Flash Black Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Jumping Around in the Dark	环境会闪光式亮一下，如果不是很有信心，就不要着急，观察好地形再前进，利用气球耀西到达右上角的弹射星，然后收集5枚银星即可
彗星	Dark Octo-Army Romp	闪亮环境下消灭所有敌人，限时80秒

Slimy Spring Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Deep Shell Well	抱着龟壳一直游吧，一次弹射后再到尽头就可以浮出水面了，用龟壳砸开宝箱与里面的蘑菇对话即可，如果没砸中或者半路龟壳丢了，出来后左边有一个龟壳，转换视角可见
黄星	The Chimp's Coin Challenge	由猴子第3封信开启，与猴子对话后，在时限内获得1万分即可

Bowser's Galaxy Generator

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Bowser's Fortified Fortress	一周目的BOSS关了，路上并没有太大难度，半路气球耀西状态可躲避岩浆河马，走到尽头后爬上旗杆打开大门，这里左边有一个6格血的红蘑菇，BOSS一段战和以前差不多，就是地面冲击波不太一样，要注意躲避，成功后去吃星星的时候库巴复活，在刺激的镜头下开始二段战，只要瞄准了坐下去就行了，难度不大
彗星	Bowser's Big BadSpeed Run	30秒倒计时状态开始本关，路上有闹钟形状的道具，一直走到头即可

Worlds

一周目之后，玩家可以看到这个神秘的Special World了。S世界重在新鲜感，而且依靠每关前面的星星需求块儿，强迫玩家在游戏过程中去收集星星。想进入最后一关必须收集足够的星星。但是收集够了一个星星需求只能进入一关，这让人有点抓狂呢！不过这样也能确保大家玩过以后可以收满星星！

Mario Squared Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Make Mario a Star	把蓝色的都踩成黄色的垫子，绿色的垫子踩过以后会消失，不会再生，最后的力量之星在最开始的起点位置，所以要给自己留下回来的后路
彗星	Luigi's Purple Coin Chaos	2分钟内躲避影子军团并收集100枚紫币

Rolling CoasterGalaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Rainbow Road Roll	体感控制，有轨道的地方虽然看上去很陡峭，但事实上很安全，到终点即可
彗星	Purple Coinon the Rainbow Road	2分钟内踩球收集100枚紫币，到终点后与机器人对话即可

Twisty Trials Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Spinning and Spinningand Spinning	不断攀升即可，路上有云以备不时之需
彗星	Turning Turning Double Time	地面翻转的速度加倍，不过后半段有耀西中和难度

Stone Cyclone Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Silver Stars on the Cyclone	触发机关让时间变慢，收集5枚银星即可
彗星	Tox Box Speed Run	20秒倒计时开始本关，路上有闹钟道具，击碎大水晶即可

Boss Blitz Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Throwback Throwdown	马银1BOSS一一登场！食人花尾部攻击、反弹章鱼吐出的绿球、坐地弹出地鼠后攻击、利用黑色幽灵攻击石头BOSS、攻击火食人花熄灭火焰时的屁股，连续获胜、弹射即可
彗星	Throwback Throwdown Speed Run	限时5分钟完成BOSS五连战

Flip-Out Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	Wicked Wall Jump	地面反转可自己控制，进入右边的绿管后一直走到头，贴墙跳最高处有力量之星的大水晶
彗星	Cosmic Clone Wall Jumpers	与黄星流程一致，只是后半段出现了影子军团，躲避之

Grandmaster Galaxy

星型	关卡名称	要点及技巧
黄星	The Ultimate Test	本关并没有太难的点，很多玩家会追求速度感而不断刷关，如果只想稳扎稳打就不必着急，躲避障碍物即可
彗星	The Perfect Run	无伤通关，流程和黄星一致

游戏到这里，一周目就彻底结束了。你以为第6世界后面的“片尾”就已经象征了一周目结束吗？当然不是。如果按照星星数量来计算，打通了S世界才真的收集了120颗星星，这只是242颗星星的一半而已哦！收集全120颗星星后，重新去收拾一下第6世界的库巴，再次体验感人的END，之后再进入游戏，玩家就会发现在每个世界里多出相同数量的绿色星星了。进入关卡收集那些位于稀奇古怪地方的星星，当你彻底完成了242颗星星才算是二周目达成。这个游戏才真正算是被你征服了。好好加油吧！那么有乐趣的事情当然要自己去探索，就不在这里一一解说啦！关于绿色星星，在前面有进行小小的说明，好好自己享受吧！

スーパーロボット大戦OGサーガ

魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机器人大战OG传说 魔装机神LOE		2010年5月27日	
	SRPG	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	512Mbit	12岁以上

本作是时隔14年对SFC上的经典机战类游戏《超级机器人大战外传 魔装机神The Lord Of Elemental》的复刻，同时作品名更改为《超级机器人大战OG传说 魔装机神The Lord Of Elemental》，这很大程度上是由于原作是作为连接《超级机器人大战1~4》前后故事的外传，而现在则将其定位改变为《超级机器人大战OG》的番外作品。因此游戏中的剧情部分也都作出了相应更改，并且与原作相比增加了新的事件与CG，地图与战斗动画等也进行了重制，不过剧情路线与各关卡敌人配置等都延用了原作的内容（这似乎是OG系列复刻的惯例，因此本攻略部分内容参考了SFC的攻略部分，如有出入请以DS版为准，特此声明）。唯一的遗憾是语音过少，不过关键的RY部分却没有防水（笑），加上经典的剧情与丰富的关卡分支，相信新老机战Fan们一定会不虚此行的。 □文/翅膀

Story

所谓世界史，不外乎是一场人类间永远持续不断争斗的闹剧而已。
——J·米修雷

这个国家，正面临一场危机。

神圣兰格朗王国，存在于地球内部异相空间的地底世界——“拉·基亚斯”中的国家。王国拥有五万年历史和远凌驾于地上科学的技术，而他们正面临与迫近而来的威胁而战。事情是从兰格朗王宫学院的一个对未来的预言开始的。

“巨大的魔神即将降临并毁灭兰格朗。旋即，它将散播灾难危害生存在这拉·基亚斯中的一切生命。”

并且，预言中魔神降临的日期推测最晚将在十年之后。面对未知的巨大力量，兰格朗国王阿尔撒鲁·格兰·比尔赛亚下令创造出能与其抗衡的力量。由于这一贤明的判断，兰格朗王国在炼金学协会的全面支援下，启动了魔装机计划。魔装机，它是集兰格朗炼金学的精华而制造出的人型泛用兵器。动力由永动机关所提供，借驾驶员的普拉纳（气）引出接近无限的能量。而且在这些魔装机之中，有四架通过和高位精灵达成契约而获得了巨大能量的魔装机，它们被称为“魔装机神”。

但是这里出现了一个问题。

由于魔装机的能力之高，其缺点是必须由拥有同样高等级的普拉纳的人来驾驶。拉·基亚斯的人们由于精神层面极为成熟，因此极少有拥有强烈普拉纳的人。距离预言之日还有四年……而魔装机的操纵者候选人却迟迟无法凑齐。终于，兰格朗的首脑们痛下决心，决定从地上世界召唤魔装机的操纵者候选人。

而在这些人之中，有一位少年他的名字是——安藤正树。

SYSTEM.1 精神指令逆索引表

精神系统一直是机战系列的精髓所在，本作作为外传也不例外，不过部分精神的效果与其他SRW系列中的效果不尽相同。譬如在后期作品中的“爱”精神效果是附加加速、幸运、努力、必中、必闪、热血等综合效果，而在本作中的效果则是回复全友军100%HP。当然也存在P回复、报复这种本作特有的精神。由于本作中战斗结束后剩余精神点数会奖励成倍的经验，所以前期有必要节约使用。

名称	消费SP	效果	习得人物
加速	6	下次行动移动力+3	ゲンナジ−、シモ−ヌ、ファング、ベッキ−、マサキ、ロドニ−
根性	10	回复自机30%HP	アハマド、エリス、ゲンナジ−、ベッキ−、マサキ、マドック
必中	12	1回合内攻击命中率为100%	アハマド、ジノ、ベッキ−、マサキ、マドック、ミオ、ヤンロン、リカルド、ロドニ−
ひらめき	14	下次战斗回避率为100%	エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、セニア、テイアン、テュッティ、ファング、ベッキ−、マサキ、ミオ、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト
信赖	17	回复友军机30%HP	ジノ、セニア、テュッティ、プレシア、ゼオル−ト、デメクサ
ド根性	18	自机HP全回复	ザッシュ、シュウ、ファング、ミオ、リカルド、リュ−ネ、ロドニ−
气合	20	自机气力+10	ゲンナジ−、ザッシュ、シュウ、ジノ、ティアン、テュッティ、ファング、マドック、ヤンロン、リカルド、ゼオル−ト
M吸收	20	吸收指定敌机50MG	ティアン、ベッキ−、マドック、ミオ
友情	23	全友军机50%HP	ゲンナジ−、ファング、リカルド、デメクサ
热血	26	下次战斗伤害2倍	アハマド、エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、ザッシュ、シュウ、ジノ、ティアン、ファング、プレシア、ベッキ−、マサキ、マドック、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト
幸运	28	下次战斗获得经验值与资金2倍	サフィ−ネ、シュウ、プレシア、マサキ、リュ−ネ、ロザリ−
再生	32	被击破后复活一次（HP50%、SP不变）	シモ−ヌ、セニア、テュッティ、デメクサ
爱	34	全友军机HP全回复	エリス、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、ジノ、テュッティ、リュ−ネ、ロザリ−
P回复	34	指定友军机操纵者普拉纳全回复	セニア、テュッティ、デメクサ
补给	36	指定友军机MG与弹数全回复（气力−10）	サフィ−ネ、プレシア
铁壁	40	1回合内自机装甲值2倍	アハマド、マドック、ミオ、ロドニ−
觉醒	40	自机行动回数+1	アハマド、シュウ、ティアン、ミオ、ヤンロン、ゼオル−ト
激励	45	指定友军机气力+10	エリス、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、セニア、ティアン、プレシア、ロザリ−、ゼオル−ト、デメクサ
报复	50	下次战斗对全部敌机造成与自机受到的同等的伤害（不附加经验与金钱）	アハマド、ヤンロン
再动	54	指定行动结束的友军机再次行动	エリス、シモ−ヌ、セニア、プレシア、リュ−ネ、ロザリ−、デメクサ

SYSTEM.2 驾驶员特殊能力逆索引表

与精神不同，特殊能力不需要使用点数，而是根据其等级高低一定几率发动。这个几率大概是相应技能等级的1/16。因为初期等级不高，想要刷出特定技能需要一定的RP。特别是对于某些会撤退的Boss，SL大法将会大显身手。

名称	效果	习得人物
2回行动	可以行动2回	アハマド、エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、セニア、テイアン、テュッティ、ファング、プレシア、ベッキ−、マサキ、ミオ、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト、デメクサ
再攻击	可进行2回攻击、反击	アハマド、エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、セニア、テイアン、テュッティ、ファング、プレシア、ベッキ−、マサキ、マドック、ミオ、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト、デメクサ
分身	无论命中率高低，回避敌人攻击（对发动必中的攻击无效）	アハマド、エリス、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、ファング、プレシア、ミオ、ヤンロン、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト、デメクサ
底力	攻击力1.5倍（HP1/4以下发动）	ゲンナジ−、ザッシュ、マサキ、マドック、ミオ、リカルド、リュ−ネ、ロドニ−
斩り返し	格斗攻击无效化	エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、セニア、テュッティ、ファング、マサキ、マドック、ミオ、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ゼオル−ト
气配察知	受前方以外的攻击一定几率面向对方	アハマド、エリス、ゲンナジ−、サフィ−ネ、ザッシュ、シモ−ヌ、シュウ、ジノ、セニア、テイアン、テュッティ、ファング、プレシア、ベッキ−、マサキ、マドック、ミオ、ヤンロン、リカルド、リュ−ネ、ロザリ−、ロドニ−、ゼオル−ト、デメクサ

SYSTEM.3 结局与路线分支的要点

由于邪神降临线能够收齐较多的同伴与机体，且人气反派白河愁与古兰森也会加入，所以公认为Good End。要进入需要在第一章中通过“**ライバル**”，然后第二章选择“**ダメだ。プレシアには**早**すぎる**”后进入**さすらいのプレシア**，其中不与敌人发生战斗或用MAP武器全灭敌人之后即可。

与之相对我方同伴最少的**ラセツの**最后线则定为Bad End。此线需要未满足Good End条件下**エリス**与**ロドニ**−双双死亡即会进入。要灭口二人的机会很多，只要在遇到他们的时候不进行说得并且令其在战斗中被击坠即可。需要注意的是在本路线收集角色**アハマド**、**ベッキ**−、**シモ**−**ヌ**的状态下通过**ウエンディの**悲剧的话，会有特殊隐藏剧情与奖励出现。追求完美的玩家不要错过。

其他的路线可当做Normal线。只要不达成Good与Bad End的条件即可进入。

此外，女主角之一**ウエンディ**的生死似乎也是判断结局好坏的标准之一，特此记入。除去邪神线外，其他线中**ウエンディ**都有可能死亡。要使她生存需要在第一章接受调查依赖并且成功调查神殿，之后在**ウエンディの**秘密中将选择**ペンダント**交给**ウエンディ**。最后在第二章战斗中说得**テュ**−**ディ**即可。

CHECK! 第一章流程

01 ラ・ギアス
LV1
02 训练
LV2以上
是否留在ラ・ギアス? 选择
留下
03 恐るべき敌
不留下
04 赤い悪魔
05 咒灵机ナグツァ－ト
06 魔装机神
07 死の恐怖
见に行く
见に行かない或通过「赤い悪魔」
08 ファミリア
10 寄りと敌意
选择「嫌な预感」
选择「もう少し游んでいく」
09 モニカ诱拐
11 夺われた魔装机神
12 サイバスタ－
ヤンロン与サフィ－ネ发生战斗并选择「ヤンロンについていく」
没有发生战斗或选择「ヤンロンについていかない」
13 ボ－ダ－ライン
战斗中越过国境
战斗中没有越过国境
15 ランド－ルの名
14 共同战线
通过「共同战线」
16 マサキと使い魔と
17 マサキのファミリア
18 地上で
西へ行く
东へ行く
19 领空侵犯
20 ライバル
まっすぐ行く
东へ行く
西へ行く
21 マサキとリカルド
22 破戒僧ティアン
23 静かなるデメクサ
接受调查依赖
不接受调查依赖
24 地底での遭遇
28 ヤンロンの誓い
29 サイフラッシュ
未调查神殿
战斗中使用2回以上サイフラッシュ
已调查神殿
25 战いの意义
26 デモンゴ－レム扫讨
27 邪神の神殿
8回合以上过关且ベッキ－生存
7回合以内过关或ベッキ－死亡
31 ウエンディの秘密
通过邪神の神殿
30 摇れる心
32 魔装机神の名にかけて
通过「ヤンロンの誓い」或「デモンゴ－レム扫讨」
33 御前试合
34 背教者
35 绝望の渊で
36 惨剧の记忆
37 调和の结界
38 崩坏の序曲
39 カタストロフ

CHECK! 第二章流程

01 メモリアル・デイ
プレシア未加入
プレシア加入
08 さすらいのプレシア
通过第1章的ウエンディの秘密并入手ペンダント
02 ベッキ－との再会
03 ペンダント
未通过第1章ウエンディの秘密
通过第1章的ライバル且不与敌人战斗或使用MAP兵器将敌人全部一次消灭
未通过第1章的ライバル且不与敌人战斗或使用MAP兵器将敌人全部一次消灭
与敌人战斗并最后留下敌人
04 リュ－ネの想い
09 传说の剑圣
14 勇者デメクサ
16 バゴニア领内
不调查神殿
调查神殿
05 不稳な空气
10 バゴニアの暗
15 邪神の气配
17 リュ－ネの気持ち
06 脱走兵
在さすらいのプレシア中未发生战斗
在さすらいのプレシア中发生战斗
18 うごめく阴谋
11 里切りの代偿
12 悟りの境地
エリス死亡
救出エリス
07 ロドニ－救出
13 トライアングル・ラブ
19 ヤンロンの修行
51 精灵界の修行
通过トライアングル・ラブ
通过さすらいのプレシア并通过脱走兵
20 试练の神殿
在さすらいのプレシア中发生战斗
在さすらいのプレシア中未发生战斗
52 ジノとプレシア
53 プレシア特训
21 プレシア合流
エリス死亡
エリス生存
54 志士、意气に通ず
24 造反
22 ク－デタ－
55 シュメルとロザリ－
25 奇袭攻击
23 ただ一国のためでなく
56 ファングの真意
26 バゴニアの思惑
エリス死亡
エリス加入
42 ラセツの野望
27 悪鬼ラセツ
ロドニ－死亡
ロドニ－加入
43 悲しきシモ－ヌ
29 复仇のエリス
28 悲しみのエリス
57 ウエンディの苦恼
シモ－ヌ未加入
シモ－ヌ加入
58 17番目の魔装机
44 カ－クスの遗产
30 野望の精算
ロドニ－与エリス加入
ロドニ－与エリス未加入
未通过プレシア合流
通过プレシア合流
59 イスマイル强夺
45 野心、果てしな
33 囚われの剑圣
31 复仇鬼ゼツ
60 起死回生
46 ウエンディの悲剧
34 ロザリ－の泪
32 复仇は谁のために
ファング生存并与正树发生战斗
ファング与正树未发生战斗或ファング死亡
35 ファング绝叫
61 野望の终わり
47 バゴニア内乱
36 イスマイル暴走
62 ガッツォ－の威胁
48 テュ－ディの怨念
37 非情の天使
63 再会、シュウ
49 シュテドニアス激动
38 テュ－ディ觉醒
用「复仇は谁のために」击破ゼツ而ウエンディ生存
未击破ゼツ
击破ゼツ而ウエンディ死亡
39 ガッツォ－再び
ウエンディ生存
ウエンディ死亡
64 邪神降临
50 ラセツの最后
41 逆袭のラセツ
40 悲しみを越えて

热风！疾风！魔装机神塞巴斯塔！小黑！小白！世纪末路痴安藤正树！

マサキ＝アンドー（マサキ）

精神：根性（1）、加速（3）、**ひらめき**（7）、幸运（10）、必中（21）、热血（45）

特技：2回行动（38）、底力（15）、气配察知8（65）、再攻击7（69）、斩り返し2（36）

必杀技“乱舞の太刀”：在“精灵界の修行”或“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

テュッティ＝ノールバック（テュッティ）

精神：信赖（1）、气合（10）、**ひらめき**（14）、爱（25）、再生（38）、P回复（48）

特技：2回行动（41）、气配察知8（72）、再攻击5（54）、斩り返し2（37）

必杀技“フェンリルクラッシュ”：在“精灵界の修行”或“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

ホワン＝ヤンロン（ヤンロン）

精神：ひらめき（1）、必中（4）、气合（10）、报复（12）、热血（24）、觉醒（27）

特技：2回行动（42）、气配察知8（65）、再攻击4（46）、斩り返し3（48）、分身5（65）

必杀技“火风青云剑”：在“**ヤンロンの**修行”中击坠**デモンゴーレム**2机获得。

ミオ＝サスガ（ミオ）

精神：ド根性（1）、**ひらめき**（5）、必中（17）、铁壁（25）、觉醒（32）、M吸收（39）

特技：2回行动（40）、底力（19）、气配察知8（68）、再攻击5（71）、斩り返し3（47）、分身3（48）

必杀技“五郎入道正宗”：在“精灵界の修行”出击，过关后仍生存获得。

必杀技“カッシーニの间隙”：在“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

リューネ＝ゾルダーク（リューネ）

精神：ド根性（1）、**ひらめき**（15）、幸运（18）、爱（33）、再动（46）、热血（47）

特技：2回行动（39）、底力（17）、气配察知8（72）、再攻击5（55）、斩り返し3（37）、分身4（54）

必杀技“圆月杀法”：在“精灵界の修行”或“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

プレシア＝ゼノサキス（プレシア）

精神：幸运（1）、信赖（15）、补给（24）、热血（29）、激励（38）、再动（42）

特技：2回行动（48）、气配察知8（61）、再攻击6（61）、分身4（54）

必杀技“绿の墓标”：通过“**さすらいのプレシア**”或“**プレシア**合流”后获得。

必杀技“剑の舞”：“复仇鬼**ゼツ**”终了后LV42以上，或“**プレシア**特训”中击坠3机以上追加“**くるみ割り人形**”，全改后获得。

セニア＝グラニア＝ビルセイア（セニア）

精神：信赖（6）、**ひらめき**（10）、再生（21）、P回复（41）、激励（45）、再动（54）

特技：2回行动（47）、气配察知4（32）、再攻击3（47）、斩り返し3（51）

必杀技“エンジェルウイスパー”：“**ウエンディの**秘密”或“**メモリアル・デイ**”终了后无条件追加。

ゲンナジー＝Ｉ＝コズイレフ（ゲンナジー）

精神：根性（1）、加速（15）、热血（25）、气合（29）、友情（36）、**ひらめき**（43）

特技：2回行动（46）、底力（10）、气配察知6（56）、再攻击4（45）、斩り返し2（39）

必杀技“カニエーツ”：“复仇鬼**ゼツ**”终了后LV42以上，或“**プレシア**特训”中击坠3机以上追加“**罪と罚**”，全改后获得。

ザシュフォード＝ザン＝ヴァルハレビア（ザッシュ）

精神：ド根性（1）、**ひらめき**（15）、热血（27）、爱（40）、气合（45）、激励（49）

特技：2回行动（40）、底力（31）、气配察知7（58）、再攻击6（42）、分身3（60）

必杀技“冥皇活杀剑”：“起死回生”开始前LV41以上习得“雷冥剑”，全改后获得。

レベッカ＝ターナー（ベッキー）

加入1：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“**ライバル**”；
2.第2章开始不让**プレシア**参战，“**さすらいのプレシア**”中不战；
3.“**プレシア**特训”加入。

加入2：1.第2章开始不让**プレシア**参战；
2.“**テューディの**怨念”或“**イスマイル**暴走”加入。

加入3：1.第2章开始同意**プレシア**参战，“**ベッキーとの**再会”加入。

精神：ひらめき（1）、根性（2）、加速（7）、必中（11）、热血（16）、M吸收（38）

特技：2回行动（45）、气配察知5（35）、再攻击5（52）

必杀技“トーテムコール”：第2章将“**ラヴァージェット**”全改后获得。

アハマド＝ハムディ（アハマド）

加入：1.第1章未通过“**ライバル**”，或第2章开始同意**プレシア**参战，又或“**さすらいのプレシア**”中战斗但未全灭敌人；
2.“脱走兵”中**エリス**死亡，或“恶鬼**ラセツ**”中**ロドニー**死亡；
3.“**ウエンディの**悲剧”中，总回合数小于250加入。

精神：根性（1）、必中（2）、报复（10）、铁壁（17）、觉醒（20）、热血（26）

特技：2回行动（41）、气配察知7（52）、再攻击4（35）、分身4（55）

必杀技“アズライール”：通过“**ウエンディの**秘密”的场合下追加“**ジャハンナム**”，全改后获得。

サナン＝ティアンプラサート（ティアン）

加入：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“**ライバル**”；
2.第2章开始不让**プレシア**参战，“**さすらいのプレシア**”中用MAP炮全灭敌人；
3.“悟りの境地”加入。

精神：气合（1）、**ひらめき**（6）、热血（19）、M吸收（26）、觉醒（32）、激励（47）

特技：2回行动（45）、气配察知8（52）、再攻击6（66）

必杀技“ファイ・ワイクル”：第2章将“**ティー・カウ・コーン**”全改后获得。

シーエ＝デメクサ（デメクサ）

加入：1.“地上で”过后，选择“西へ行く”进入“领空侵犯”；
2.第2章开始不让**プレシア**参战，“**さすらいのプレシア**”中不战；
3.通过“勇者**デメクサ**”，选择“**ヴォルクルスか……调べてみるか**”进入“邪神の气配”，加入。

精神：信赖（1）、再生（22）、友情（26）、激励（33）、P回复（40）、再动（52）

特技：2回行动（44）、气配察知5（38）、再攻击6（57）、分身2（36）

必杀技“オッカムのかみそり”：第2章将“**ダモクレスの**　”全改后获得。

エリス＝ラディウス（エリス）

加入：1.第1章未通过“**ライバル**”，或第2章开始同意**プレシア**参战，又或“**さすらいのプレシア**”中战斗但未全灭敌人；
2.“脱走兵”中生存；
3.“恶鬼**ラセツ**”中不击坠**ロドニー**；
4.“悲**しみのエリス**”中，由**ロドニー**2次说得。

精神：根性（1）、**ひらめき**（6）、热血（23）、爱（29）、激励（42）、再动（49）

特技：2回行动（44）、气配察知6（49）、再攻击3（42）、斩り返し3（44）、分身3（27）

必杀技“光の创世记”：将“白の默示录”全改后获得。

サフィーネ＝グレイス（サフィーネ）

加入：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“**ライバル**”；
2.第2章开始不让**プレシア**参战，“**さすらいのプレシア**”中不战或用MAP武器全灭敌人；
3.“再会、**シュウ**”加入。

精神：ひらめき（8）、热血（15）、幸运（20）、补给（22）、爱（29）、激励（55）

特技：2回行动（43）、气配察知7（35）、再攻击5（55）、斩り返し3（39）、分身7（56）

必杀技“ダークネスボンテージ”：“**ヤンロンの**修行”中不被**ヤンロン**的MAP炮误伤即可获得。

ジノ＝バレンシア（ジノ）

加入：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“**ライバル**”；
2.第2章开始不让**プレシア**参战，“**さすらいのプレシア**”中不战或用MAP武器全灭敌人；
3.“志士、意气に通ず”加入。

精神：ひらめき（1）、必中（2）、热血（3）、信赖（25）、气合（41）、爱（46）

特技：2回行动（45）、气配察知8（69）、再攻击5（54）、斩り返し4（54）、分身4（49）

必杀技“最后の审判”：第2章“裁きの雷”全改后获得。

シモーヌ＝キュリアン（シモーヌ）

加入1：1.第1章未通过“**ライバル**”，或第2章开始同意**プレシア**参战，又或“**さすらいのプレシア**”中战斗但未全灭敌人；

2.“脱走兵”中エリス生存；
3.“悲しみのエリス”后选“认めねえぜ、そんな事はよ”。
加入2：1.第1章未通过“ライバル”，或第2章开始同意プレシア参战，又或“さすらいのプレシア”中战斗但未全灭敌人；
2.“脱走兵”中エリス死亡；
3.“悲しきシモ-ヌ”中シモ-ヌ的攻击绝不能反击；
4.“野心、果てしなく”中由マサキ说得（不能反击）。
精神：ひらめき（1）、加速（5）、再生（17）、爱（32）、激励（43）、再动（49）
特技：2回行动（44）、气配察知8（57）、再攻击4（45）、斩り返し3（39）、分身4（45）
必杀技“アルカンシエル”：加入1的场合下追加“ファタ・モルガ-ナ”，全改后获得。

▶ファング＝ザン＝ビシアス（ファング）

加入1：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“ライバル”，在“ライバル”中与他的竞争要获胜。如果是完胜的话，要选“ま、俺も运がよかったのかもな”；
2.第2章开始不让プレシア参战，“さすらいのプレシア”中不战或用MAP武器全灭敌人；
3.“ファングの真意”中由マサキ说得。
加入2：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“ライバル”，在“ライバル”中与他的竞争要获胜。如果是完胜的话，要选“ま、俺も运がよかったのかもな”；
2.第2章开始让プレシア参战，进入“ベッキ-との再会”；
3.“ロザリ-の泪”中マサキ与ファング战斗，让其撤退；
4.“ファング　叫”中，ファング的机体不被击坠。
精神：ド根性（1）、热血（5）、ひらめき（8）、加速（37）、气合（44）、友情（53）
特技：2回行动（42）、气配察知7（51）、再攻击6（45）、斩り返し2（35）、分身4（44）
必杀技“真・虚空斩”：将“虚空斩”全改后获得。

▶ロザリ-＝セルエ（ロザリ-）

加入：1.“地上で”过后，选择“东へ行く”进入“ライバル”；
2.第2章开始不让プレシア参战，“さすらいのプレシア”中不战或用MAP武器全灭敌人；
3.“シュメルとロザリ-”中击倒BOSS后，将其HP降到50%以下；
4.ファング加入的话，她是没机体的。所以在“ファングの真意”中要击坠ファング；
5.“17番目の魔装机”后加入。
精神：爱（14）、ひらめき（37）、热血（39）、激励（41）、幸运（46）、再动（52）
特技：2回行动（45）、气配察知8（63）、再攻击5（57）、斩り返し2（35）、分身3（48）
必杀技“真・虚空斩”：将“虚空斩”全改后获得。

▶ロドニ-＝ジェスハ（ロドニ-）

加入：1.第1章未通过“ライバル”，或第2章开始同意プレシア参战，又或“さすらいのプレシア”中战斗但未全灭敌人；
2.“脱走兵”中エリス生存；
3.“恶鬼ラセツ”中不击坠他，下一话加入；
4.“悲しみのエリス”中，必须说得エリス。
精神：ひらめき（1）、必中（3）、ド根性（5）、加速（16）、热血（23）、铁壁（41）
特技：2回行动（42）、底力（21）、气配察知8（76）、再攻击4（39）、分身1（16）
必杀技“だるまさんが转んだ”：第2章将“だるま落とし”全改后获得。

▶シュウ＝シラカワ（シュウ）

加入：1.“地上で”后，选“东へ行く”进入“ライバル”；
2.第2章开始不让プレシア参战，“さすらいのプレシア”中不战或用MAP武器全灭敌人；
3.“再会、シュウ”加入；
4.最终话“邪神降临”中由マサキ2回说得。
精神：ド根性（1）、ひらめき（1）、气合（10）、幸运（12）、热血（16）、觉醒（22）
特技：2回行动（38）、气配察知8（29）、再攻击7（35）、斩り返し3（36）、分身4（29）
必杀武器“缩退炮”

▶リカルド＝シルベイラ（リカルド）

精神：ド根性（1）、必中（3）、ひらめき（12）、气合（17）、友情（20）、热血（33）
特技：气配察知8（45）、再攻击4（15）、斩り返し3（27）、2回行动（43）、底力（10）

▶モニカ＝グラニア＝ビルセイア（モニカ）

精神：爱（1）、幸运（10）、ひらめき（16）、激励（26）、P回复（38）再动（45）
特技：气配察知5（52）、再攻击3（47）、2回行动（48）

▶マドツク＝マコ-ネル（マドツク）

精神：根性（1）、必中（3）、热血（7）、气合（10）、铁壁（13）、M吸收（22）
特技：气配察知4（15）、再攻击4（20）、斩り返し1（4）、底力（17）

▶ゼオル-ト＝ザン＝ゼノサキス（ゼオル-ト）

精神：热血（1）、ひらめき（2）、信赖（3）、气合（5）、激励（11）、觉醒（22）
特技：气配察知8（1）、再攻击4（1）、斩り返し3（1）、分身2（1）、2回行动（40）

▶スヴァイク＝ノボトニ-（スヴァイク）

精神：根性（1）、ひらめき（4）、铁壁（13）、气合（16）、ひらめき（20）、信赖（25）
特技：气配察知7（42）、再攻击3（29）、斩り返し4（46）、分身1（32）、2回行动（55）

CHECK! 战斗中的注意事项与技巧

机体的方向：本作从侧面、背面攻击敌人会对攻击力与命中率产生影响，具体如下表。因此需要在战斗中可以尽量对敌方侧背面攻击增大伤害与命中，并且注意结束移动前的朝向以防被敌方回合时偷袭。当然也可以利用这一点吸引敌方攻击增加我方气力。另外，气配察知这一技能可以使机体在收到攻击时一定几率改变朝向面向敌人，随着等级越高几率越高。

侧面攻击		背面攻击	
攻击力	1.2倍	攻击力	1.5倍
命中率	1.2倍	命中率	1.5倍
敌方攻击命中率	0.8倍	敌方攻击命中率	0.5倍

ZOC：Zone Of Control的缩写，专指机体前后左右四格区域，能够妨碍敌方的移动，凡是进入这个区域的敌机无论是否有剩余移动力都将在这里停止，通过合理安排阵型可以有效防止敌方偷袭我方背面。当然这对敌方同样来说同样适用。后期可以利用技能2回行动，绕到背面进行攻击。

高低差：由于本作中地形存在高低差，而因此影响攻击的命中率。高处向低处攻击命中率增加，逆向则相反。每上下1点命中率增减10%，最高200%，最低10%。除此之外，高度差超过2以上的话将无法使用格斗兵器攻击和修理补给等。不过高度并不影响ZOC的存在。

精灵属性：本作的机体存在地水风火四种属性，以及无属性的机体。各个属性相生相克，具体关系如下：风>地>水>火>风。机体的攻击克制对方的话威力将增加20%，反之降低20%。无属性或没有克制关系的话则不受此影响。除此之外各属性机体还分低位、高位和圣位之差，每高出对方一个等级攻击将得到10%的加成。

驾驶员对机体能力的修正：驾驶员的射击、格斗等各项能力会对机体能力产生影响，尤其是普拉纳（气）的加成更不容小视，由于战斗中使用有些必杀技和MAP攻击等会消耗驾驶员的普拉纳，使用过后机体能力也会随之降低，虽然每回合会少许回复，但还是要谨慎使用。除此之外战斗中攻击、击破敌人或受到敌人攻击等增加的气力也会影响攻击力，每加1点攻击力增加1%，最大50%。

战斗中经验值的获得：战斗中得到的经验值与敌我双方的等级差成比例，每低于敌人1级经验值增加0.3倍，最高3.4倍；每高于敌人1级经验减少50%。因此战斗中使用较低等级的机体击破敌人在赚取经验值方面更有效率。此外，每次战斗结束后会得到驾驶员剩余精神点数2倍的奖励经验，可以考虑尽量节约精神战斗。

对敌人的反击：由于反击时必然会从正面攻击敌人，因此伤害并不显著，特别是对于拥有HP回复技能的敌机，下一回合大体HP都会回复过来，而被敌方由背后攻击我方受到的伤害与造成敌机的伤害并不合算。因此这时可以考虑并不进行反击，由于背后攻击的命中率受到加成，所以比起回避选择防御具有更好的效果。

画面显示：武器画面中标有P的表示可以移动后攻击，标有MAP的自然是MAP武器。改造时右侧有箭头的表示该武器改满后可以升级为新的武器，升级后有的武器名称和战斗动画会发生改变，新武器依然可以再次改造。击坠数旁边的星星数量只是表示击坠数量的多少，5以上的话是一星，10以上的话是两星，50以上是三星。

有关继承：首先游戏中机体交换并不继承改造等级，而且一、二章交替以及离队人物重新加入的时候，友军机体将自动改造一定等级，很容易造成第一章时的改造白白浪费。因此在第一章如果没有必要尽量可以不进行改造，而将更多的金钱留到第二章使用。不过作为主角机的塞巴斯塔不在这一范围内，第一章12话中得到之后就请尽情改造好了。二周目以后的继承只包括剩余金钱。改造等级与击坠数等都不继承，请各位注意。



←在游戏官网上填写个人资料注册会员俱乐部后，可以下载到官方限定的配信壁纸。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1160 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1600 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年6月30日。本版广告联系电话：010–64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1080元 ★PSP3000主机：1160元
★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元
★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元
★XB360（双65纳米)主机：1580元 ★PSP GO主机：1580元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025–83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理
★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1500元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元
★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏.PSP经典动画片（包括电视连续剧）PSP\GBA模拟器游戏，价格欢迎电询！
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010–63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C
★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

各越武艺帖

第四十四回 因3D而改变的东西

前几天接受了一个采访，采访的内容是关于在目前3D电视发售之际，今后包括游戏在内的各种媒体将会迎来怎样的变化。感觉最近这种采访有种逐渐变多的趋势呢。想想现在的情况这倒也无可厚非，电影院中3D电影竞相开演，家用的3D电视也随之推出，加上某公司的便携式游戏机也要搭载3D机能的消息也不胫而走。确实无论业界人士还是消费者们，对于"3D"这一关键词都保持着极大的期待，其中尤其是业界的相关人士们。譬如，当对象是电影的时候，业界人士便会期待，观众们会为3D这一关键词所吸引从而增加票房。同样家电行业会期待电视本身的销售量增长，以及与其相关的影像制品等软件销量的提升。理所当然地，游戏界也是如此。或许是由于我自己本就从事这一行业，在我耳中3D这一词汇对于游戏界中已经有了不同寻常的意味了。电影与电视相同，它们作为成品之前就已经是3D的了，因为它们制作的对象都是现实的事物。而游戏原本是从2D世界开始起步的。随着时代的进步终于实现3D化的现在，其游戏的临场感得到了显著增强，玩家也因此增多，其结果上令产业实现了更进一步的扩张。也就是说，在游戏界中令外观更接近于现实、接近于3D是一种对于商业本身也具有相当大的意义。然而，当所有的媒体都获得了"外观的现实感"之后，某种程度上便会造成一种产业性的停滞状态这种现实也是确实存在的。正因为如此，人们对最近的"3D"也就是"立体影像"这一新生的关键词抱以了极大的期待，这也是理所当然的吧。



→"虽然稍微有些歪，YELLOW'S PLUS的太阳镜。日本制品真不错呢。"

大家对于3D立体影像这一事物抱有怎样的看法呢？当然也有反面的意见存在吧。像是"这不过是一时的流行而已过一阵就会结束了"之类的，"对眼睛的负担很大，长时间看很容易疲劳，所以总归不过是少数人的娱乐方式"等等。但是在担心这些之前，我们还是应该以乐观的态度看待技术的进步不是吗？而对此的评价此后也不迟。最关键不能忘记的问题是"这一技术是否具有能使人用过它之后便无法回归过去的魅力"。从媒体商品的革新史中举例来讲的话，就像是对于黑白电视的时代来讲，加入色彩情报变为彩色电视这一变革，使人从影像中感到质感与温度，令其产生强大说服力的魅力。再有，本身录像带的产生就是一个革命，而将画质再度提高、省去倒带的麻烦加之体积变薄易于收藏，新诞生的DVD的方便，这便是使人无法回到过去的魅力。姑且不论那些有怀旧情结的人，事到如今还想要买黑白电视和录像带的人估计应该不存在吧。也就是说，稍微残忍的说法就是，具有能够完结迄今为止的产品生命的力量才是它作为次世代技术被需要的证明。但是有一点不能忘记，或许这个话题并不适于在杂志上讲，对于媒体技术进步的普及与加速，其背后必然有着日本工口制品的贡献，而且是相当大的贡献。电视、录像带、DVD，无论哪种媒体都是如此。网络也不例外。关于立体影像，将工口排除在外而谈似乎是不可能的。因此……咳咳，若一开始谈起这个话题就停不下来了，还是回到接近游戏的话题上吧。首先，虽说能够实现立体影像但使用某种特定的技术的话必然存在其弱点。而如何弥补这种弱点、并将强项灵活发挥，这就成了建立各种企划的前提。而这种强项，就是当初拟似3D的最大弱点——Y轴的感觉。也就是3D影像的高低感。这同时也能够强调游戏的说服力，特别是动作性强的游戏，哪怕是现在稍微有些停滞倾向的运动类游戏也会因此而充满活力实在令人期待。以我个人来说很想在游戏效果的本质演出中好好使用一下呢。虽然在游戏整体上全部使用立体影像也不错，但是我觉得还是在特别的场面，根据全体进程中的节奏与气氛高扬的地方使用，这种冲击力才更大。好了，把今年作为3D立体影像元年好了。有种游戏界将迎来一番新的战争的预感。究竟会有怎样的好作品出现呢？让我们期待吧。果然还是工口游戏变成立体……咳咳，这话题还是下次再谈吧。□文/翅膀

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

半人马
Centaurs

脊椎怪兽、哺乳类、半人马型

身长：2.5m 杂食性

粗暴又野蛮，让人们深感困扰的无理者

半人马生于希腊，它的腰部以上与人类相同，下半身则有四只脚。它的外形看起来就像是从马的肩膀处长出了人的身体一样。半人马多半会与其他同族一起生活，不过因为这个种族本身相当野蛮且残暴的关系，经常和附近的人类发生冲突。由于黄道上的射手座与位于南天星空的半人马座等星座都是由半人马族化成的，所以可能有不少人会把半人马族想象成具有英雄风格的种族，不过事实并非如此。



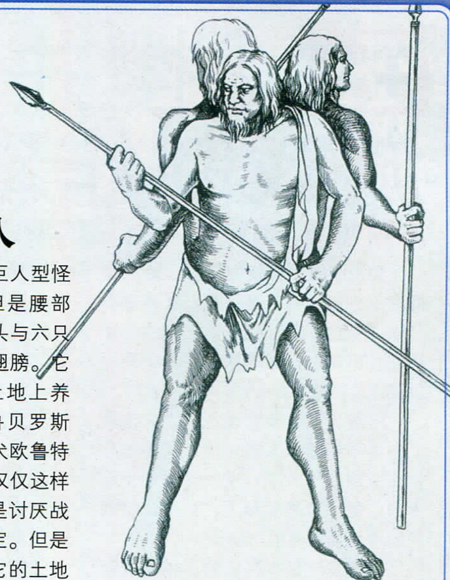
在希腊神话中曾经出现过一名叫做凯隆（Chiron）的半人马族，它培育出了许多英雄，半人马族是因为出现了这样的人物才得以升为星座的。不过，在半人马族中也只有凯隆比较稳重，其他的半人马都十分的鲁莽暴躁。居住在它们栖息地附近的人类，有时会为了维持基本的社交礼仪而请它们来参加婚礼之类的仪式，但好好的一场婚礼往往会被喝醉的半人马给弄得一团糟。另外，哪怕是人类的女性旅行者经过它们聚居地带附近被发现的话，它们也会立刻发动攻击。因此，虽然它们的外表看起来十分英武，但千万不可因此大意。

格琉涅斯
Geryones

脊椎怪兽、哺乳类、巨人型

身长：5m 杂食性

以三人份声音威吓驱逐敌人的巨人



格琉涅斯是生于希腊的巨人型怪兽。虽然它只有两只脚，但是腰部以上却分成三个身体、三个头与六只手臂，腰部附近还长着鸟的翅膀。它平时十分温和，在自己的土地上养牛，并且让地狱守门犬克鲁贝罗斯（Cerberus）的兄弟——猛犬欧鲁特罗斯（Orthros）看守着牛。仅仅这样看来或许人们会觉得它其实是讨厌战斗、爱好和平的巨人也说不定。但是实际上，若是有人胆敢破坏它的土地或是偷走它的牛的话，它可是会变得异常凶暴的哦。

由于它的上半身分为三个人，也就是说，它具有平常人三人份的力量、精力与智慧。所以说要是让格琉涅斯生气可就麻烦了，它会用其中的三只手拿枪，另外三只手拿盾，利用腰部的翅膀飞上天空，对惹恼自己的敌人发动凶猛的攻击。此外，它还具有在威吓敌人时会发出巨大吼声的特征。它一个人的吼声在战场上听起来就像是无数战士同时发出的雄壮呼喊声一般，具有能够让大部分的敌人光只是听到这种声音就会吓得卷起尾巴落荒而逃的威力。由此可见，从它的三张嘴中所发出的吼叫声，似乎不只是普通的大喊。所以当来到格琉涅斯居住的地方时，可千万不要对他养的牛乱来喔。

或许有人会觉得，格琉涅斯其实和中国神话中的哪吒有几分相像，同样是三头六臂，神勇无比。我想这和世界各地文化的分歧与联系，以及传说的相似性脱不开关系。　□文/翅膀

超任帝国 vol.8

——FC最后的热潮与危机

《少年JUMP》与DQ

1986年2月，一款可以说是改变了FC历史的游戏登场了——那就是ENIX的《勇者斗恶龙》。该作是FC上首次大胆尝试推出角色扮演类作品，DQ1不但在发售前就受到了广泛好评，而且当天就卖出了76万份的空前纪录。

这款软件不仅仅是吸收了PC上两大RPG：《巫师》和《创世纪》中的长处，更聘请了超受欢迎的人气漫画家鸟山明与著名程序设计师中村光一，以及日本著名游戏《波特比亚杀人事件》的游戏设计者崛井雄二和著名作曲家衫山弘一加入制作阵容，由此可见其用心的程度。

然而其实当时给它最大帮助的却是那时发行量就已经有450万本的日本漫画杂志《少年JUMP》，也就是说在JUMP上推出了一系列DQ促销活动。

当时不管是在刊头中的彩页部分还是在最后面的读者投稿部分，每星期都能看到大篇幅的游戏情报。不但可以看见角色的造型，连故事的介绍以及各种精彩画面也都有。

对一直都是刊登高品质漫画的JUMP而言，大家都怀疑会阅读这些文字稿件的人实在不多，所以说这项促销活动最初并不被人所看好。可是DQ1在三个月后第一次出货时就马上销售一空，并一口气突破了100万份，更在最后创下了135万份的纪录。

DQ1的热销也为整个DQ系列奠定了坚实的基础。第二年的DQ2卖出了230万份，88年发售的DQ3则是340万份，可以说每一代新作的推出都会创下更高的销售成绩。

除了DQ之外，成为稳定系列作品的还包括任天堂的《超级马里奥兄弟》、NAMCO的《超级棒球联盟》、SQUARE的《最终幻想》、BANDAI的《SD高达》、KONAMI的《兵锋》等等，但其中还是以DQ系列与马里奥系列最为杰出。

"友情、努力、胜利"

在此期间，漫画周刊《少年JUMP》展开了比以往更加丰富的DQ相关促销活动。

它不但启用了实力派的漫画家使得杂志更戏剧化，更设立了读者投稿专栏来募集模仿DQ的作品，而且新作的发表也刊登在JUMP上，并且为其做最详尽的报道。

在媒体组合及集中刊载盛行的这段时期，像《少年JUMP》这样能够成功展开多媒体事业的媒体根本就不存在，其中德间书店的宫崎骏的动画，以及角川书店的电影《天与地》虽然创造了50亿日元的成绩，但是此种举动有一定的风险存在，然而JUMP的特色却根本就没有什么风险。

JUMP在1986年创刊，这是所有少年漫画杂志中最后创刊的一本刊物。当然，它无法与已发行的《MAGAZINE》、《SUNDAY》等著名作家所组成的阵容相抗衡。因此，JUMP所采取的策略是：彻底掌握住低年龄层的读者以及大量吸收漫画家。

它们以非常有名的"友情、努力、胜利"三个方向出版漫画，而这三台柱就是它所创造的一个伟大组合。此外，JUMP也和倾心与属于他们旗下的业余漫画家签订合同，不但给予漫画家们生活费的补助，更是指导他们如何画出符合读者要求的作品。

虽然作家每年不断的替换，在JUMP中所刊登的仍然是最热门的作品。而且，也有"某某作家的作品只能在JUMP上看得到"的信誉。这种信誉和任天堂结合之后，就产生了很大的利润。

四百万后的市场崩坏

《勇者斗恶龙4》创下了总数400万份的惊人销量。

由于DQ十分受欢迎，因此使得FC的主机销量也顺利突破一千五百万台。其实到89年年底普及台数就已经达到了一千四百万台，从当时的这个数字来看，FC似乎已经达到饱和点了，但是由于DQ4的热潮，使销量又增加了一百万台以上。

但是在DQ4异常受欢迎的热潮之下，所隐藏的恶性弊端反而日益浮现。姑且不论像DQ4这样的热门游戏，就整体市场来看，平均一款游戏的销量与游戏数量的增加成反比急剧减少，也就是说单款游戏的效率在大幅下滑。

"在85年，即使不好玩的游戏也一定都可以卖出30万份。但是，自88年起——先不论像勇者斗恶龙系列那样受欢迎的游戏——大部分的游戏，好的只能卖出3、4万份；而差的，能买到1万份都已经很不错了。"——某负责任天堂报道的记者如是说

到了1990年，在ROM卡带的总出货量中，DQ4的400万份就占了约四分之一。也就是说其他的游戏根本没法卖出10万份以上。那么，为何会产生这样的结果呢？ □文/北斗

樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点　由数字所营造的演技力（上）

要说明游戏开发中参数设定的正确意义恐怕会有些复杂呢。就算提到"媒介变数"啊"引数"之类的相比大家也不明白，非要从这些基础开始讲解也没办法不是？

所谓"调整参数设定"，或许看上去并不起眼，大概会给人一种程序员在游戏制作末期一字一句的调整程序的印象。可是实际上，这是比游戏的创意更加重要的一部分。

参数设定是有生命的。稍微改变一点数字，游戏的性格、触感，甚至存在意义都会相应发生巨大的变化，它具有如此大的力量。因此，对于负责调整参数的人，需要抓住游戏的核心，无论游戏的外观发生怎样的变化都不为所动，永远不迷失所要追求的目标，这种素质是非常必要的。



↑《任天堂全明星大乱斗X》中每个角色都有着各具特色的攻击方式。

针对在我自己来说，作为游戏制作导演无论有多忙，玩家所操作的部分几乎全部都要自己来写式样书，然后到最后为止都要反复进行数据调整。敌方角色有时或许会交给别人，但玩家操纵的角色交给别人弄则最后总没有好结果。哪怕最初没有那样的预定，最终都必须自己重新进行几百几千次的调整，所以觉得不如最初就自己弄好了。

我自己做的时候，一般是先设定参数的基准。在我经验的范围内举例来说，就是《卡比》系列中的卡比本人的数据。复制能力的话则以"火焰""镭射"等这些基本的东西入手。以《卡比的空中飞板》来说就是"曲折星（游戏中最普通的乘坐物）"。《任天堂明星大乱斗》来说就是马里奥。一边浮现出写企划书的

你所看不见的角色表现

- 移动性能与攻击性能的参数
- 有必要更加频繁更新，如实表现角色个性的地方
- 全部角色统一持有的参数与必杀技等个别持有的参数
- 全部参数都是由我一个人设定的
- 角色个性、基本概念、动作、参数等全部综合，保持一贯性
- 无论理论上还是感觉上，绝不改变该角色立足的根本

↑樱井政博在GDC２００８《任天堂全明星大乱斗X》的演讲中使用的幻灯片。

时候脑中描绘出的游戏性，一边将游戏调整到与那个印象相近的最合适的游戏方式与手感。时而大刀阔斧，时而细微如篆刻一般。

反过来说就是，前提是要事先把游戏中必须的参数交给程序员。由此想定出更多的角色调整，并且趁早将其追加进去。此外，为了使试运行与发现错误更容易进行，在参数的命名上以及实机中反映的顺序等等都要特别注意。

基本角色的性能大体调试完成后，以其为基准为其他角色做出相应的差异与其个性的部分来。

譬如说，射击直线弹的时候可以说是"攻击力"越高子弹越强吧。可是，"弹速"越快则子弹越强，这个却不一定。举个极端的例子，能在画面中残留一分钟以上的子弹，尽管它的威力不一定很强但对于对手来讲却依然是相当困扰的。

搞清这种"极端性"与其价值的差异的同时，为不同的角色设定出较大的性能差异。这种差异并非是指同样的子弹而慢一拍这种，而是一下子速度只有对方的三分之一这样。除此之外的其他特征也将它们分别设定，并将其最终调整成综合性胜率较为接近的状态。

这样的话，或许玩家之间就会产生意见了。譬如，"这个角色速度太快强过头了"、"那个必杀技攻击力太高了啦"之类的。

不过这正是我所要追求的。这种意见的差异，将促使玩家间的交流与对游戏的品味。为了做出能够取长补短、将各方面个性互相碰撞融合的



游戏，必须使其中的角色具有鲜明的特征才是。

与游戏角色移动相关的主要参数例：

○步行加速度；○最高速度；○惯性；○针对推动摇杆幅度的不同移动速度；○摇杆的灵敏度；○斜面的制动；○方向的制动；○与地面的摩擦　○动作播放速度，等等…… □文/翅膀

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
猎狐犬基地 VOL.050

日版和平行者被"阉割"

一直以来，小岛秀夫的MGS系列的年龄分级评价就是17岁以上的"Mature"，但这次PSP版《合金装备索利得·和平行者》的年龄评价则是13岁以上的"Teen"。之所以会如此，是因为本作中去掉了对血液方面的刻画。不过，据小岛秀夫近日表示，日版和平行者为了保持Teen的评级，而删去了一个对于系列作品至关重要的场面！但这一场面在美版和欧版得以保留。



→看样子，小岛秀夫也是著名日本小说家村上春树的粉丝啊，只是不知这次的长篇会不会变成四卷呢？

这个场面到底是什么？小岛并没有公布，但能说出上面这番话也算是有够厚道的了，毕竟这样一来就有可能影响到日版的销量。玩家们私下里猜测，被删掉的场面很有可能是拷问的那段镜头，作为MGS的正统系列，拷问片段已经几乎成了必备的要素（4里面山猫的虐杀勉强也算是吧……）。但明显这次的日版在拷问片段是有可能被删掉某些部分内容的。

另外还有一种猜测就是剧情动画中对Paz的透视小游戏：就是在剧情动画里对Paz的身体进行放大观察，每放大一次她身上的衣物就会少一层，一开始是穿着红色外套，放大一次就变成了穿学生制服，再放大一次就变成了内衣……关于这个，小编个人认为不大可能是这里，毕竟这一段东东顶多算是制作人的小片花，不至于会被小岛用"重要"来形容。

这个日版中被删掉的重要场面看来只能等待在美版中去发掘了。附带一提，小岛在自己的微博中表示购入了村上春树刚刚发表的长篇小说《1Q84》的第三卷。村上以往的长篇小说一般都是三卷，莫非这次要出到第四卷？

CODE HUNT主题比赛

《合金装备索利得·和平行者》新官网倒计时已经结束，之前疑似和怪物猎人要素相关的"CODE HUNT（密码猎取）"主题活动至此也已完全公开。

首先，本次CODE HUNT活动其实和怪物猎人完全无关。玩家需要通过官网上所透露的各种细节（例如"42.9602967，－"等一连串字符）自行破解出密码，并将破解得到的密码上传官网赢得积分。玩家还可以邀请其他战友组成5人小队共同破解分享密码。而类似于之前的官方拼图比赛"PIECE WALKER"仅限于日本地区一样，本次"CODE HUNT"活动仅限于美国本土。本次比赛的奖品除了欧美玩家们垂涎欲滴的BIG BOSS限定PSP套装以外，第一名的参赛者甚至可以获得高达10万美金的奖励。活动截止时间为2010年6月2日。

值得一提的是，该活动官网上还提供了一个MGSPW主题的小软件。该软件不但可以播报每天KONAMI官方所提供的特殊密码，还可以查看目前所有的MGSPW官方预告片，浏览之前MGS系列各代游戏的故事概述。



影响PW的六部小说

小岛趁和平行者发售的契机，再次分享了影响了该作的六部小说。这六部小说作品分别为：《幻影81》，作者为Lucien Nahum，推理类小说；《高耸的城堡》，作者为Desmond Bagley，惊悚类小说；《柏林谍影》，作者为John le Carre，间谍类小说；《鸭笛》，作者为稻见一良，推理类小说；《穿越盛夏之门》，作者为Robert A. Heinlein，科幻类小说；《丛林温室》，作者为Brian Aldiss，科幻类小说。

这套由小岛秀夫亲自推荐的小说合集将作为MGSPW的发售纪念，由早川书社出版负责在日本国内发售。每一部小说都会特别附带MGSPW主题纪念封套。值得一提的是，为了让读者们能够领略到小说的原汁原味，本次推出的小说合集中除了《鸭笛》之外，其余5本所收录的都将是英文原始版本。□文/北斗

vol.28 电玩阴谋论

微软游戏部门重组

5月下旬，微软游戏部门的技术开发总负责人阿拉德（J.Allard）正式辞职，而就在之前不久，同样是微软游戏部门的总负责人、也就是阿拉德的直属上司罗比·贝克也离开了微软。那么，究竟是什么原因，导致微软游戏部门的两位高级负责人接连离开？

计划取消而对微软不满？

关于阿拉德离职的原因，最开始的说法是因为他主持的"Courier Tablet"计划被取消而不满走人。该计划是由微软开发的折叠型平板触摸电脑，最近因为苹果刚推出了iPad，微软的平板电脑战略动向再次成为人们关注的焦点。此时传出微软取消Courier计划以及阿拉德离职的消息，确实容易让人产生联想，甚至有传闻说阿拉德将投奔苹果。

不过从微软发表的公告来看，表示阿拉德仍将是巴尔默（微软CEO）的特别顾问。同时在阿拉德的信中，也强调了与微软和平分手的事情，并且他也表示，自己没有去苹果或是谷歌的意图。由此可见，此次分手应该并非如外界传闻的那般激烈，但毕竟还是辞职了，可见双方在理念上的差异绝不会小，那么，究竟会是什么原因呢？

游戏与移动部门再整合

阿拉德与贝克在当初的Xbox部门中是Xbox360的发起者。2005年秋成功发售Xbox360后，微软对公司内部进行了重组，成立了统括PC以外、面向家庭用产品的全新部门Entertainment & Devices Division（家庭用娱乐事业部）。由贝克负责担任该部门的首席负责人，阿拉德担任新部门所有的产品开发。这实际上相当于将重新编组之后的移动电话部门合并入了Xbox部门之下。这也就意味着微软高层认可了让Xbox360成功推出的该部门的实际成绩，并采纳了贝克–阿拉德所设想的移动设备方案。

在贝克与阿拉德的设想中，不仅仅是Xbox live服务与Xbox360，还整合了手机操作系统、音乐服务、互联网电视MSN TV等软件，甚至是手写平板电脑计划。原先贝克与阿拉德所负责部门的职责，主要集中在游戏领域，不过在此次重组之后，他们的对手又增加了苹果和谷歌等旗下一系列的便携式终端。但是如今在这两人离职后，微软重新进行了部门调整，游戏部门与移动部门分别独立向CEO巴尔默负责，也即是将这两个部门再次进行了拆分。

阿拉德的巨大贡献

最初，阿拉德是作为网络专家进入微软的，负责向windows里添加TCP/IP规格等工作，还参加了windows NT的网络工作组。他在93年写了一篇名为《Windows：the Next Killer Application for the Internet》的报告。文中认为对于微软来说，互联网是一个重要的机遇，要是错过这个机遇的话，微软将会陷入重大危机中。

当时微软的注意力却放在了Windows 95和MSN方面，对于互联网战略并没有一个连贯的战略。微软认为互联网战略可以稍后推出，等网络爆发性增长之后再开始也为时不晚。不过以阿拉德的这份报告为契机，微软从1995年年底开始，向互联网方向进行了全面的转换，并在全新的网络时代中生存下来。

之后，阿拉德认为下一个机遇将会在游戏之上。他主动加入了DirectX小组的Seamus Blackley（前Xbox技术主管）等人开创的Xbox计划中，并且通过对Xbox live进行的调整，担任了Xbox360计划的技术总设计师。阿拉德认为应该将由硬件主导的游戏机，变成由软件与网络为平台主导。这样不但能减轻开发者的劳动负担，还能尽量减少游戏程序对于平台的依赖性。进而让开发者能够尽可能简单地进行游戏开发。

阿拉德所倡导的互联网和游戏，成为了对微软来说极为关键的两个重要战略。再之后被他所看好的是移动设备，并曾对苹果的iPod极尽赞美，然而微软这次对移动设备计划无论是硬件还是软件方面的投入与支持都明显不够，例如那个被拖了无数久最后被"阉割"过的Zune以及此次被取消的Courier Tablet计划……

无论如何，阿拉德的离开对于微软而言都是一个巨大的损失。□文/北斗



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！
新作游戏发售表！ Game Release List

5月份最值得瞩目的游戏自然非Wii上的《超级马里奥银河2》莫属了，本作非常有趣，在前作基础上加入了大量有趣的新要素，门槛也进一步降低。6月份的家用机上比较值得期待的是《变形金刚·赛博坦之战》，取材自众所周知的变形金刚，剧情则是完全原创，从宣传视频和资料上来看，应该会是一款不错的作品。 □责编/北斗

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
2010年5月			
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
25	压制橄榄球	SPG	505 Games
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
预定	GundeadliGne	STG	Rockin'Android
预定	Gundemonium	STG	Rockin'Android
预定	Hitogata Happa	STG	Rockin'Android
预定	水底恐慌	PUZ	Eko System
2010年6月			
1	阿尔法协议	AVG	SEGA
1	压制橄榄球	SPG	505 Games
1	行星迷你高尔夫	SPG	Zen Studios
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
17	诸神之战	ACT	NBGI
17	薄樱鬼 巡想录	SLG	IDEA FACTORY
22	★变形金刚·赛博坦之战	ACT	Activision
24	白色相簿 点缀冬日的回忆	AVG	Aqua Plus
24	炼金术士托托莉·亚兰德的炼金术士2	RPG	GUST
18	★波斯王子：遗忘之砂（日版）	AVG	UBISOFT

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2010年5月			
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
20	旋光之轮舞DUO	STG	G.rev
20	海岛大亨3	SLG	RASSEL
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
27	死亡微笑2·魔界圣诞	SLG	GRAVE
27	★心灵杀手（日版）	AVG	微软
2010年6月			
1	阿尔法协议	AVG	SEGA
1	压制橄榄球	SPG	505 Games
1	MorphX	AVG	505 Games
1	超级明星V8赛车	RAC	O-Games
3	W.L.O.世界恋爱机构	AVG	5pb
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
10	正当防卫2（日版）	AVG	SQUARE ENIX
17	诸神之战	ACT	NBGI
22	★变形金刚·赛博坦之战	ACT	Activision
24	★怪物猎人FRONTIER ONLINE	ACT	CAPCOM
18	★波斯王子：遗忘之砂（日版）	AVG	UBISOFT
24	战极姬2	STG	SYSTEMSOFT ALPHA
29	前线任务·进化（美版）	STG	FROMSOFTWARE

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2010年5月			
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
23	★超级马里奥银河2（美版）	ACT	任天堂
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	★超级马里奥银河2（日版）	ACT	任天堂
27	赤钢2（日版）	ACT	UBISOFT
预定	福尔摩斯探案集·银耳环	AVG	UBISOFT
2010年6月			
1	模拟专业狩猎	SLG	XS Games
8	老虎伍兹高尔夫巡回赛11	SPG	EA
8	摇滚乐团·绿日乐队	MUS	MTV4 Games
8	大家一起玩 芭蕾	SLG	Deep Silver
8	大家一起玩 花园	SLG	Deep Silver
10	★异度之刃	AVG	任天堂
10	卡拉OK 演歌歌谣曲篇	ETC	HUDSON
10	卡拉OK 二重唱篇	ETC	HUDSON
15	玩具总动员3	ACT	EA
17	医院 6人医师	SLG	ATLUS
17	化石超进化（日版）	RPG	DISNEY
22	变形金刚·赛博坦之战	ACT	Activision
24	★SD高达·扭蛋战争	SLG	NBGI
27	罪与罚 星之继承者	STG	任天堂

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2010年5月			
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
20	天使之翼·激斗的轨迹	SLG	KONAMI
20	贝尔与月之石	ACT	DISNEY INTERACTIVE
20	大家读书DS 原来如此！快乐生活小诀窍	ETC	TOLASS
25	后院运动：沙地棒球	SPG	Atari
25	英雄的黎明	SLG	Majesco
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	足球创造DS 世界挑战赛2010	SLG	SEGA
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王	SRPG	NBGI
27	码头藏宝：阳光谷	AVG	KONAMI
27	徽章战士	RPG	ROCKET CANEVER
31	斯巴达英雄	ACT	Gameloft
31	X-Scape	STG	任天堂
预定	一起玩：芭蕾舞	SLG	Deep Silver
预定	兔宝宝系列	EDU	Graffiti
2010年6月			
1	企鹅俱乐部	AVG	DISNEY
1	辣妹过招	AVG	505 Games
1	俄罗斯方块·豪华派对	PUZ	任天堂
3	怪谈旅馆·里菜单100问	ETC	NBGI
7	焰尾	PUZ	任天堂
8	大家一起玩 芭蕾	SLG	Deep Silver
8	大家一起玩 花园	SLG	Deep Silver
10	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
14	100本名著	EDU	任天堂
15	玩具总动员3	ACT	EA
17	滑轮天使·啪嗒大作战	ACT	STARFISH
17	宠物蛋的人气商店	ETC	NBGI
17	这里是葛饰区龟有公园前派出所	ETC	NBGI
24	★LOVEPLUS+	SLG	KONAMI
24	幽灵欺诈	AVG	CAPCOM
24	心跳回忆女孩篇 3rd Story	SLG	KONAMI

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2010年5月			
20	乙女的恋爱革命Portable	SLG	Idea Factory
20	B's-LOG排队	ETC	Idea Factory
20	更进一步的NUGA-CEL!	ETC	Idea Factory
20	★世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	SPG	KONAMI
20	银星围棋携带版	ETC	SILVERSTAR JAP
20	钢之炼金术师 约束之日	AVG	NBGI
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
26	神眷之力（美版）	RPG	ATLUS
27	火焰同盟	SPG	ATLUS
27	大战略·战场的霸者	SLG	SYSTEMSOFT ALPHA
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店
27	少女五重奏	SLG	COMPILE HEART
27	秘密游戏	ETC	YETI
27	小王子	SLG	GreenWood
27	魔力充电娘CC	AVG	RUSSEL
预定	德黑兰黑暗武士	ACT	StormBasic Games
预定	Vektar节奏	MUS	Just Add Water Developments
2010年6月			
1	热击网球：拿起球拍	SPG	SCE
3	妖精的尾巴携带版	AVG	KONAMI
3	CLANNAD 光见守坂道 上卷	ETC	PROTOTYPE
8	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
10	战场女武神携带版	SLG	Idea Factory
15	玩具总动员3	ACT	Disney Interactive Studios
15	德黑兰：黑武士	ACT	Storm Basics
24	格斗之王便携版 94-98 大轮篇	FTG	SNK playmore
24	CLANNAD 光见守坂道 下卷	ETC	PROTOTYPE
24	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义	ETC	YETI
24	我的暑假2	SLG	SCE
24	歌之公主	ETC	BROCCOLI
24	星座彼氏	SLG	honeybee
29	★皇牌空战：联合袭击	STG	NBGI
29	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter

NDS [天使之翼 激斗的轨迹]重温经典

作为上个世纪末的经典体育题材动漫作品，《天使之翼》在我国也有着极高的知名度。虽然如今看来，里面的各种必杀技实在是太过"超现实"了一点，但仍旧不失为其经典地位。早在八位机时代，就有同名题材的游戏推出，采用的指令回合制的操作，这次的DS版新作"激斗的轨迹"同样继承了这个系统。

→本作是GBA版荣光的轨迹后的新作。



PSP 又是一年暑假时 [我的暑假2]

《我的暑假2 携带版：神秘姐姐和沉船的秘密》是一款能够在乡下充分享受暑假气氛的人气冒险游戏最新作。以加入全新角色为首，包括巨大沉船的秘密、姐妹提出的任务等等，追加了许多新的要素。海的规模也大幅提升，可以冒险的范围更为扩大了，而且这次还可以探索沉睡于海底的巨大沉船。



↑在这次的作品中将以海底的巨大沉船为最大探索要素，其他经典要素也会继承。

NDS 日本国民恋爱游戏 [LOVEPLUS +]



KONAMI于去年9月份在NDS平台发售的人气恋爱冒险游戏《LOVE PLUS 》的续作《LOVE PLUS+》游戏预计在2010年6月24日发售。在本次游戏里，整部作品将会从"外出旅行居住系统"为起点，追加大量全新要素，包括女主角们的新造型，全新强化的恋爱模式及全新事件和小游戏等等，绝对会让各位男同学们满足。

←去年前作曾经在日本掀起过热烈的社会现象，期待着续作的表现。

Wii Q版高达之战[SD高达·扭蛋战争]

即将于6月底在Wii上推出的《SD高达·扭蛋战争》是2005年12月在NGC推出的同名作品移植版。游戏中玩家将能选择自己喜欢的MS组成原创部队，在地图上进行阵地争夺战。游戏采用结合动作与战略模拟的双重玩法，玩家首先通过地图来调度部队，当与敌方部队发生冲突时，就会进入动作战斗模式，通过即时动作操控与敌方MS对战。本作中提供了单人游戏模式、生存模式、100题战斗以及随意迷宫等多种模式。虽然是一款复刻作品，但对于喜欢高达的玩家来说仍旧值得推荐。

「我是传奇！I Am Legend」

70年代末与80年代初头游戏界最风光的要数Atari了，1979年底已有600万台以上的出货量的Atari VCS借着家用机版《太空入侵者》的发售更是大赚一笔。然而任何事物都不可能保持永远一帆风顺。以Activision为首的一系列第三方软件公司的成立为这一行业带来了繁荣的同时也埋下了火种。嘛...姑且让我们先细数一下繁荣的轨迹吧。 □文/翅膀

Acticision

Acticision公司成立于1979年，资本为75万美元，并且在1980年的夏季消费电子展（Summer Consumer Electronics Show）中展出了他们最初的几个作品——《双轮拖车赛》（Dragster）、《拳击》（Boxing）、《钓鱼大赛》（Fishing Derby）以及《跳棋》（Checker）。在1981年初，他们又推出了《滑雪》（Skiing）和《桥牌》（Bridge）。这些仅仅是个开端。Acticision立刻取得了成功，如同Atari一般，它创造了一种特有的游戏文化以及诸多值得怀念的经典作品。



↑Activision在Atari 2600上的经典游戏《小鸡过街》与《怒河入侵战》。

Acticision五位创办人中的四位当然就是公司首批的设计师，在这里他们获得了在Atari从未享受过的成功果实。根据吉姆·李维的说法：“我们因为在展览时举办的派对而名声大噪。那时真是疯狂，而我们也把握机会乐在其中。”

接着，Acticision迅速成长并开始扩张，他们为Intellivision制作游戏，最终开始替家用电脑制作游戏。

初期的成功

Activision迅速崛起后又接着推出了一系列的畅销作品，像是赖瑞·克普兰制作的有着Atari大型游戏机《雪崩》（Avalanche）影子的《丢炸弹！》（Kaboom！）、史蒂夫·卡特莱特的特技飞行游戏《大闹农庄》（Barnstorming）、鲍勃·怀特海特那类似《宇宙海盗》的《超级直升机》（Chopper Command）、以及卡洛·萧的《怒河入侵战》（River Raid）等等。

锦上添花

Acticision的设计师都是最好的“Atari 2600”程序设计师，他们能将系统的能力发挥至极限，在技术与设计上经常有极为出色的表现。举例来说，大卫·克伦的《小鸡过街》（Freeway）是一套类似《青蛙过街》（Frogger）的游戏，它是第一个能让24个角色在同一画面内同时动作的VCS游戏。

1982年，克伦创造了VCS上最著名的游戏——《森林探险家》（Pitfall）。作为VCS上的经典杰作它是一种全新的发现，并且开创了一种崭新的游戏形态。

《森林探险家》是第一款以既能跑又能跳的英雄为主角的横版过关游戏。另一方面，它也是第一款平台式（platform）的动作游戏，对后来的同类游戏产生了深远的影响。从《超级运动员》（Lode Runner）、《超级马里奥》（Super Mario）一直到90年代的《奇异世界：阿比逃亡记》（Oddworld：Abe's Obbsee）等各游戏都受到其或多或少的影响。

“《森林探险家》是我们的第18款游戏作品，而且最不可思议的是我只花了10分钟就将整个游戏构思完成了。”克伦说道，“制作游戏其实是一桩非常复杂的事情。你的脑海中会同时出现数千个点子，你必须保持它们富有条理，因此你需要一直注意所有的细节……并且每天超过20个小时。在完成一款游戏后，我们会有段休息的时间，我们把它称为‘游戏结束忧郁期’。这时候我们会盯着电脑屏幕，玩其他人设计的游戏，并且休息。就在这个阶段，我自问‘我下一步该怎么做呢？’我一直想要设计一款有个小人在奔跑的游戏，于是我拿出一张白纸并在上面画了一个人。‘他出现在哪里呢？’于是我在画上加上道路、加上丛林。‘他为什么要跑呢？’接着我画上了宝藏和障碍物，于是游戏设计完成了。而这之后我花了大概1000个小时制作这个游戏。”



↑《怒河入侵战》的画面极为简单，但是它的战略性在那个时代却掀起了一阵热潮。

克伦的设计也受到了诸多其他作品的影响。《森林探险家》中最令人胆战心惊的设定之一，利用蔓藤从食人鳄头上荡过，就是受到《乌鸦兄弟》（Heckle and Jeckle）这部卡通的启发。此外，游戏中独特而创新的上、下路线设计，出色地利用了有限的空间，并且增加了游戏的变化性。游戏中的英雄——皮特佛·哈利（Pitfall Harry）所能做出的动作远超过当时所有VCS游戏的主角，而且他还从未开过枪或是挥动过鞭子。



↑本作最大的特点就是这恐怖的鳄鱼池了，需要用蔓藤从它们头上荡过。

Intellivision

在70年代末，美泰（Mattel）是世界上最大的玩具公司。他们首次涉足电子娱乐领域——制造掌上型游戏机——便大有斩获，而且已经准备好再下一城。1979年底，他们开始试售第一部电视游戏机。1980年正式推出Intellivision（Intelligent Television，智能电视的缩写）。

一开始，美泰十分小心，他们以低价雇用承包商来制作初期的几款游戏。当他们开始在公司内部制作游戏时，他们先雇用刚从大学毕业的菜鸟。根据Intellivision游戏设计师契斯·罗宾森——他现在负责Intellivision Productions，Inc.这间公司——的说法：“公司的行销策略更偏重于教育及家庭产品。他们把‘Intellivision’当作一部可以从事家庭理财、股票分析、吉他教学等等各项功能的电脑系统核心。”

1981年，Intellivision改变市场焦点，他们将Intellivision的画面直接和Atari 2600的画面作比较，推出了一系列攻势凌厉的文字宣传和电视广告，因而展开了一段非正式的Intellivision时代。这些广告将Intellivision推上市场，并且迅速夺下了百分之二十的市场，远胜于美泰的其他产品。



↑美泰的Intellivision游戏机，拥有丰富的功能，可以说是Atari的劲敌。

美泰的侵略性广告公认是挑起游戏主机大战的第一声枪响——为同类事件开启了先例，而媒体也迅速作出回应。虽然现在电视游戏机市场的竞争是相当普遍的事情，但这在当时却是前所未闻的。虽然Coleco曾经推出与美泰掌上型游戏机做对比的广告，但这是第一个以电视游戏机为主题的对比广告。在全新的电视游戏机产业中，客户首次拥有选择的权利。罗宾森解释道：“在以前，问题‘我是不是该帮我的小孩买一部电视游戏机呢？’而现在的问题则成了‘我该为我的孩子买哪一种电视游戏机？’就像前几年Activision向Atari所进行的挑战，这是新兴产业的必经之路。”

大约在同一时期，美泰这家掌上游戏机的先驱兼芭比娃娃的创造者，预见了长远且利润可期的未来，因而设立了美泰电子（Mattel Electronics）这个全新的部门。在公司内部替Intellivision开发游戏的程序人员和设计师小组被称为“蓝天游骑兵”（Blue Sky Rangers）。他们的身份完全不对外公开——美泰担心他们被竞争对手挖走。

在Intellivision的全盛时期，美泰除了将“蓝天游骑兵”小组的成员人数从20扩编至超过100人之外，也尝试将系统的功能扩充的更接近一台电脑。但他们的硬件开发速度与质量却让人实在不敢恭维。最后他们为Intellivision开发的键盘与电脑系统Aquarius都以失败告终。对于美泰和Intellivision来说，他们获得的空前胜利，只不过是昙花一现罢了。

然而，Intellivision的传奇仍在延续着。1997年，“蓝天游骑兵”的契斯·罗宾森和史蒂芬·朗尼从瓦勒斯基那里买下专利权，成立了Intellivision Productions公司。并且一直活跃在PC、游戏机与移动电话等领域。

毫无疑问的，《零》和《死魂曲》是分别站在日式恐怖顶点的两个游戏。不过虽然两者故事主题不同，表现手法各异，我们还是经常会听到有人用同一个词来形容这两个游戏——和风恐怖。说到底，到底什么是和风恐怖？

两个游戏都有自己只此一家的世界观和独一无二的游戏氛围，在面世之初也都是开风气之先的作品。故事的舞台都被设定在了近代或现代的日本，这似乎是我们在零和死魂曲之间能找到的唯一共同点。零系列是标准的悲剧性故事体裁，而死魂曲的剧本看上去似乎更接近于一个多主角的短篇小说。在核心戏剧元素上二者之间也相去甚远，零系列更多的是在写意，属于经典日式文学的范畴；而死魂曲系列则以其写实的风格和独特的视角把玩家带入到了哲学思辩的领域。说到这里我们不得不谈一谈死魂曲的金牌编剧外山圭一郎，因为外山同志的上一个作品正是AVG游戏的话题之王寂静岭。如果说日式恐怖花开三支，那么《零》、《死魂曲》和《寂静岭》则是各领风骚。抛开西方话语体系的寂静岭姑且不表，笔者在这篇文章里所希望做的，就是用比较分析的方式粗浅的探讨一下《零》和《死魂曲》这两个游戏的特色，以及它们的世界观背后所隐藏的文化根源。 □文/罪人洋葱

和风恐怖的背后 零和死魂曲探秘

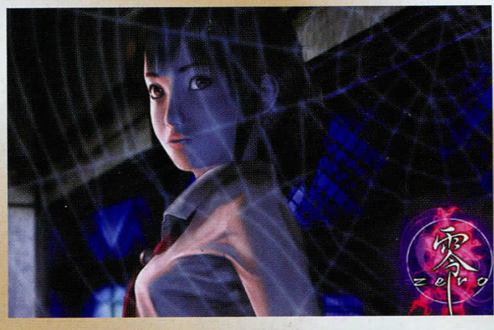
零

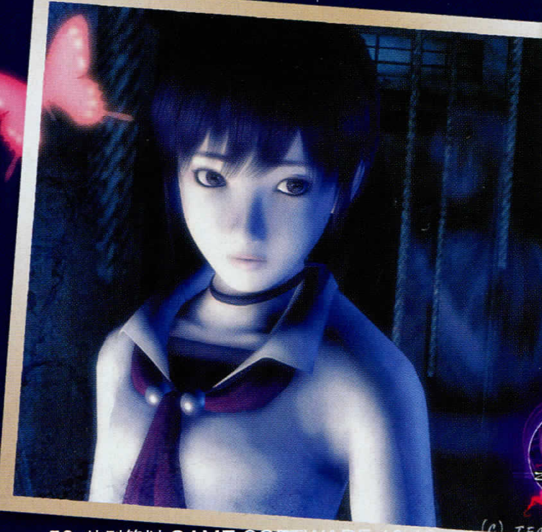
◎零Zero初代剧情

为了收集创作素材，名作家高峰准星一行三人进入了传说中的凶宅——冰室邸，此后三人离奇失踪。在得知自己昔日的恩人失踪之后，雏咲真冬带着母亲生前留给自己的照相机来到了冰室邸，希望能发现事情的真相，但他自己也没能从这座凶宅中走出来。从小就和真冬相依为命的妹妹雏咲深红为了寻找失踪的真冬，也孤身一人来到了冰室邸，不过她发现这里并没有看上去那么简单。作家的女助手平坂巴和专题编辑绪方浩二在入住冰室家之后，身上就出现了诡异的象是被绳子勒过的痕迹，最终双双死于非命。高峰准星在冰室家作了详尽的调查，发现一切都与冰室家代代相传的祭祀仪式有关，但最终高峰准星还没来得及走出冰室家就成为了第三个受害者。

见此情景，雏咲深红开始更加担忧哥哥的处境。在一个突然出现的奇怪小姑娘的指引下，她一步步深入到冰室家最隐秘的地方，最终发现所有的事情都指向了冰室家的上一代巫女，冰室雾绘。

冰室家所在的村子，流传着"黄泉之门"的传说。





(C) TECMO LTD 2001

黄泉之门连接着阴阳两界的"常世之国"与"恨之国"，而每隔十年的时间，黄泉之门就会打开一次，这一天是旧历的十二月十三日，被称为"祸刻"之日。作为村子里的神官，冰室家的职责就是在"祸刻"这一天封住黄泉的大门，而所使用的方式都是最为残酷的人祭。

仪式分成两个部分——目刺仪式和绳裂仪式。

目刺仪式提前在绳裂仪式的十年前举行。冰室家当主在自己的家族里举行一个叫"鬼游"的仪式，家族中的小孩都要来参加一个类似捉迷藏的游戏，从中选中一位七岁零九个月又二十五天的小女孩，使其成为"恶鬼"；然后仪式的执行人把小女孩带往黄泉之门入口处的"鬼口"，以一个内藏尖刺的面具刺瞎其目，这个面具即成为打开通往"黄泉之门"的钥匙。

黄泉之门打开之后，要做的事情是决定封印住黄泉大门的绳之巫女人选。自被选定这一天起，绳之巫女就要接受长达十年的献身教育，摒却所有不必要的杂念和情感，安心等待祸刻这一天的到来。

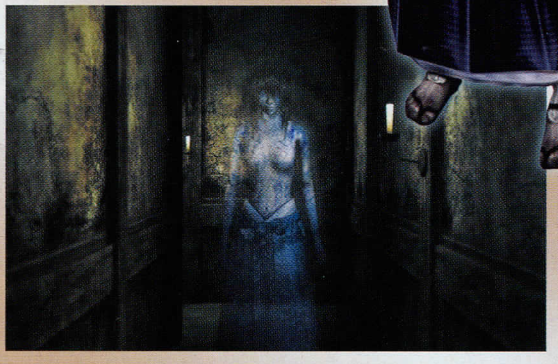
在祸刻这一日，绳之巫女首先被带去沐浴，然后在神官的陪伴下走向冰室家地底通往黄泉之门的秘密通道。在绳之仪式的石台上，巫女的手脚和头都被绑上了绳子，神官们慢慢搅动柱子，绳子开始收紧，目的是让巫女承受最大限度的痛苦并最终将其撕裂。之后绑在巫女身上的绳子将成为法绳，它将与冰室家世代相传的法物御神镜一起被绑在黄泉之门上，封印住黄泉之门，以保护村子世代平安。

几百年来一直如此。

当雾绘成为被选中的巫女时，她曾经下定决心要履行自己作为巫女的职责，自己的生活虽然了无生趣，不过她知道自己并没有其他选择。索然乏味的生活继续着，直到她偶然在家里看到了一个青年男子。







他只是一个偶然到访的游客，不过雾绘却从跟他的眼神相遇中感到自己内心深处有什么让人不安的东西在发芽。

还有几天就是祸刻之日了，绝对不能允许这样的事情发生。

神官们杀死了游客，哄骗雾绘说他已经返回自己的家乡了。

但是此时的雾绘已经无法控制自己的情感，她要赶往那位客人的故乡和他相见。

冰室家的当主强迫雾绘举行了仪式，但就在通往祭坛的路上，雾绘仍然对那位客人念念不忘，她高喊着“让我再见他一面”，却被神官们强行绑上了仪式的石台。仪式可想而知的失败了，黄泉之门大开，祸刻席卷了整个村子。

被强烈的痛苦和怨恨所支配的雾绘成为了盘踞在冰室邸内最为恐怖的恶灵，她以绳之仪式的同样方式杀死了来访的作家三人以泄愤，但是因为真冬在外貌上酷似自己死去的恋人，雾绘并没有对他下手。雾绘的灵魂在死后发生了分裂，一面是无情的复仇天使，所有进入冰室家的人都将成为她的目标；而善良的另一面天性则导致了小雾绘的出现，她以最初被选中成为绳之巫女时的少女形态指引着雏咲深红在冰室邸内的行动。

最终真冬在得知道了所有事件的由来之后，决定孤身一人留下来陪伴雾绘，而深红带着感伤离开了冰室邸。

◎和风恐怖

零的制作小组，Projece Zero最早提出了和风恐怖的概念，这个关键词是很精确的。

拿同类游戏中的两个典型代表，生化危机和寂静岭来打比方，前者的关键词是“生存”，游戏的惊悚感来自不断的与怪物之间的战斗；而后者的关键词是“探索”，游戏的魅力来自剧本悬念的维系。

那么零系列的关键词是什么？是不是简单的可以把零系列归结成鬼屋探险？走到某个阴森的角落，然后冒出一个脸色惨白的幽灵，然后我们尖叫一下，是这样么？

从美术语言上来说，零所使用的元素都是植根于日本文化的。原汁原味的民俗崇拜，线条柔和的日式建筑，配合古刹竹林，枯井幽灵，凶宅恶鬼这样的文化原型穿插其中，非常容易引起同属东亚文化圈的国内玩家的心理共鸣。试想一下主人公手持电筒在黑暗的屋子里行进，突然背后飘过一个黑影之后那种神经紧绷的感觉，这正是零系列所惯用的心理暗示手法之一。零系列的每一代主人公都被设定为弱不禁风的“美少女”（请原谅笔者使用这个词，不过厂商Tecmo在这方面是有不良历史记录的），被置于一个未知凶险充满恶意的环境之内，这种力量对比的悬殊进一步强化了玩家的不安全感。说到和风二字另一个最为典型的例子就是零系列的战斗系统，使用相机封印鬼魂这样的设定一方面完美融合了日本的怪谈文化，另一方面则是最大限度的淡化了战斗的暴力本质，可谓是同类型游戏中难得一见的神来之笔（在这一点上形成鲜明对比的是寂静岭，后者始终在强调一种最为原始的暴力状态）。另外一点很容易被人忽视的是零系列的固定视角，作为冒险游戏而言它无疑是保守的，限制了玩家的自由；但如果我们看得更深一些，大量怪谈原型的使用和固定视角的背后其实是和风情结的坚持和少许日式文化的自恋，因为在制作小组看来，《零》当中的每一副画面都是经过精心设计而不允许改动的。“皎洁的月光下无助的少女在阴冷的竹林中穿行”是一个绝对不允许改动的日式情境，我们一定要在固定的角度和时间来观赏；好比是旧时宣读天皇敕谕的人，如果读错了一个字就不得不立即自杀谢罪一样。

作为AVG历史上第一个使用了文学章节来划分剧情段落的游戏，零初代的制作思路是非常明确的——这就是游戏小说化，情节电影化。大量电影镜头的使用和双线叙事的手法实际上已经把零系列定位在了准文学作品的位置上。可以说在电子小说立体化这一点上，零系列走得比寂静岭更为彻底，它既没有对暴力本质的着迷，也没有喧宾夺主的怪物设计。所有有碍观瞻的枝节都被大刀阔斧的砍掉了，呈现在玩家眼前的是一个立体的日式怪谈浮世绘。

每一代零故事都被定下了一个基本的色调，初代是灰色和阴冷，衬托了雾绘的个人悲剧；而口碑最好的零红碟则用黑色和红色的搭配做出了泣美的双生子三重唱。玩家很容易在其悲剧氛围的感染下而忽视了这样一个对非日本玩家来说最为本质的问题——为什么冰室家的巫女一定要死？为什么要有残酷至极的皆神村的双子仪式？

一个民族很容易对自己的文化视而不见，一些在他们看来这是象吃饭喝水一样的事情换一个环境则会引起剧烈的文化冲突。中国父母给自己子女刮痧在西方人看来是在虐待儿童；而二战时候的日本人始终无法理解为什么美国人做了战俘还能有说有笑。在零系列当中，这个最本质的问题则被隐藏在了精美的日式画风背后，我们虽然隐隐的感觉到了哪里不对劲，但大家很少会去较这个真——零系列中的悲剧角色跟周围环境之间的矛盾冲突到底是不可调和的？发生在雾绘和皆神村双生子身上的事情，到底是他们个人的悲剧，还是影射了整个日本民族的悲剧？

◎角色分析

当我们习惯式的带着道德判断来评价零Zero的故









孩的眼睛使她成为女鬼，以及将自己女儿四肢绑上绳子五马分尸，其真正动机也不是为了简单的行恶，而是上古相传的仪式需要。让玩家触目惊心的事实是，当一切归于完结，雾绘从昔日的怨恨中解脱出来的时候，她自己选择了完成最后的绳之仪式，牺牲了自己，从而证明了冰室家历代祭祀的必要性，也就是说没有巫女的牺牲封印住地下的黄泉之门，门背后毁灭性的力量就会摧毁整个村子。

日本的全貌。以地理环境而言，日本是全世界最不适合人类居住的地方，因为地球四大板块奇迹般的在这块弹丸之地交集在一起，板块运动的结果是火山地震台风海啸泥石流一年四季基本不间断，使得日本成为了地球上一块最不安全的人类定居点。

事时，我们会惊奇的发现每个人的立场都是道德免疫的。

作家高峰三人行是为了收集素材进入冰室邸，遭遇怨灵雾绘，成为受害者。

雏咲 D真冬为了报答当初的恩人高峰，义无返顾的进入了冰室邸，遭遇雾绘；但是因为和雾绘生前的恋人很象而没有被杀害，最终真冬选择和雾绘在一起。

雏咲 D深红（代表玩家的立场）为了寻找哥哥而进入冰室邸，遭遇雾绘，了解了冰室家的悲剧，最终打败并解放了雾绘。

冰室家当主，为了封印住黄泉之门而不得不执行自古相传的仪式，牺牲自己的亲生女儿雾绘，最终仪式失败，大偿发生，丧失心智，杀死了全家人之后自杀而死。

雾绘不知名的恋人，机缘巧合遇到雾绘，却因为妨碍了绳之祭祀而被冰室家的神官杀害。

冰室雾绘，游荡在冰室诋的怨灵。生前只是一个普通内向的女子，带着对未来世界和爱情些许的向往。因为被选中成为绳之巫女，从小就被教育要清楚掉不必要的七情六欲，然而苍白的教条无法抵挡人性的力量，她遇到了让自己心动的男子，和改变命运的机会。

谁应该对冰室家所发生的悲剧负责？是被剥夺了过正常人生活权力的雾绘，还是为了守护村子平安而决意要牺牲掉自己女儿的冰室家当主？

表面上看，雾绘是杀死作家三人的直接凶手，但她自己就是最大的受害者。雾绘无疑要对很多人的死亡负责，但她本人却应该得到我们最大程度的同情。

那么在造成雾绘个人悲剧的冰室家当主是不是应该受到谴责？

答案是不能，因为冰室家祭祀的目的就是为了防止地下黄泉之门的打开，以造成村子的浩劫。即便是表面上看起来极为血腥残酷的两个仪式，刺瞎一个小女

习惯在道德判断中获得安全感的中国玩家很快就会发现自己陷入了一种无力的境地，因为在零的故事中找不到一个道德支点来建立我们所熟悉的价值体系。而当我们在零的故事中继续寻根究底的时候，这样一个问题就冒了出来—作为罪魁祸首的“黄泉之门”到底是个什么东西？这种看起来很玄乎的夹杂了异端宗教和民俗崇拜的诡异设定，到底是简单的虚构故事的需要，还是另有所指？我们是不是可以按照惯性的思路把它简单的视为怪力乱神，然后得出结论这是一个批判愚昧的故事？

◎海洋岛国

基本上是同样类型的故事，我们换一个环境看看是什么样的结果。

“魏文候时，西门豹治邺。豹往到邺，会长老，问之民所疾苦。长老曰：“苦为河伯娶妇，以故贫。” 豹问其故，对曰：“邺三老、廷掾常岁赋敛百姓，收取其钱得数百万，用其二三十万为河伯娶妇，与祝巫共分其余钱持归。”

后面的故事我就不打出来骗稿费了，地球人都知道。

为什么日本文化走向了和中华文化完全不同的两个方向？为什么西门豹用计巧杀巫婆可以被传为民族美谈，而雾绘乃至皆神村的三对双生子却根本无法反抗自己的悲剧命运？

日本是一个岛国。北海道，九州，本洲和四国四个大岛和周围三千多个小岛构成了

虽然从地图上看过去，日本领土狭长，国土面积相对分散，但是这其中百分之六十八是无法居住的山地，绝大多数的居民都生活在狭小的沿海平原一带。一旦出现司空见惯的自然灾害和战乱，由于地理上没有回旋的空间，人们根本无法逃避。

在这里我们简单做一个比较：

虽然中国也是一个战乱和灾害频繁的国家，但是广阔的幅员在很大程度了起到了缓冲的作用，每当生存环境恶化时，中国老百姓通常可以通过举家迁徙或者逃荒的方式来规避风险，比如为我们所耳熟能详的走西口和闯关东。

而当同样的事情发生在日本时，通常就只有两种选择：

当出现自然灾害时——要么死抗到底，要么自我了断。

当发生战乱时——身强力壮者或从军或为盗，年老力衰者坐以待毙。

按照阿诺德·汤恩比教授关于文明形成中“挑战与应战”的观点，日本在极其严酷的自然环境中发展了自己的文明。在大自然不可抗力的面前，日本人时刻都要面对是生存还是死亡的基本问题，一种二元化的岛国性格随之出现了——“日本人既好斗又和善，既尚武又爱美，既蛮横又文雅，既刻板又富有适应性”（——菊花与刀）。日本人可以是彬彬有礼的，也可以是蛮横好斗的。在日本文化中你既可以看到富士山的雪景和樱花，也可以看到把自己年迈的父母背上山，以献给山神的名义杀死的山节考。

如果说中国人忌言死和鬼神，“子不语怪力乱神”，“未知生，焉知死”的背后是对死亡的回避和粉饰；而以零系列为代表的日式文化则冷酷的撕去了这层温情的面纱，以一种原生态的视角和赤裸裸，血淋淋的生存哲学带给了我们一种异样的文化冲击。

当我们还在对零系列中“黄泉之门”和“虚”这样的概念感到陌生和疑虑的时候，请大家注意这样一些事实。

日本岛上有八十三座活火山，占了世界活火山总数的十分之一。

日本每年都要发生三千次以上的地震，震级在三级以上的每天都有四次。

一九二三年关东大地震，十万人死亡。

一九五九年伊势湾台风，五千人死亡。

一九九五年阪神大地震，六千人死亡。

在日本做客，你会发现日本人的卧室里基本不

放家具，因为不知道什么时候就有可能因为地震伤到睡觉中的主人。比较沉重的家具一般都要顶到天花板，即使高度不够的都会加一个支撑脚，避免在地震时倒塌。

冰室邸地下的“黄泉之门”也好，皆神村地下的“虚”也好，都不是在实际生活中可以找到原型的民俗崇拜。宗教仪式的异端色彩本身暗合了日本列岛自然灾害的不可抗性：正如我们在零的故事中所看到的，“祸刻”和“大偿”无论如何都会发生，全村的人在灾难面前都毫无抗拒之力。如果我们把连接“常世”与“恨之国”的“黄泉之门”看成是生存还是死亡的选择题，则皆神村地下的“”虚”与日本列岛地下不知道何时会爆发的火山无异。

零初代是一个关于牺牲的故事。冰室家牺牲了自己的后代，雾绘牺牲了自己的人生，真冬牺牲了自己的爱情，深红牺牲了自己的哥哥。所有的牺牲都是为了一个目的，封印住地下的黄泉之门，保护其他人不受伤害。作为故事中核心的矛盾元素，“黄泉之门”与故事角色之间的冲突是不可调和的，这就注定了雾绘以及她周围所有人的悲剧。

人与自然之间永恒的冲突，是日式文学中最为人所津津乐道的主题。这种制作思想既体现在了零初代自我牺牲的旋律里，也定下了二代也是口碑最好的零红蝶的故事基调。

零红碟，红赘祭

零红蝶的故事发生在皆神村，另一个流传着异类黄泉之门传说的偏僻山村。几百年来以来为了保护村里的居民不受村地下神秘的“虚”的伤害，皆神村的居民都要举行一种特殊的仪式——红赘祭。村里五大家族中的一家必须选出一对同日同时出生的双生子，由一人掐死另一方，死者怀着痛苦和怨恨被投入地下的深渊，成为村子的守护神红蝶，依靠红蝶的力量来压制“虚”的躁动。在上一届红赘祭当中，姐姐桐生茜掐死了妹妹桐生蓟，但自己也丧失了心智成为行尸走肉。当下一届的红赘祭轮到了立花家的两兄弟身上时，树月和睦月这一对兄弟俩决定逃离村子，但最终还是没有摆脱家族的宿命。树月在红赘祭中杀死了弟弟，怀着对弟弟强烈的思念，自己也一夜白头，被囚禁在村子里。不想看到双生子悲剧再次上演的树月设法通知了下一



任双子姐妹黑泽八重和纱重姐妹，把她们托付给了自己的好友宗方良藏之后自己悬梁自尽。

纱重和八重在宗方的帮助下开始了逃亡，但纱重在逃离过程中不慎和姐姐走散，被村民抓住。一心想找回妹妹的八重



走回村子门口，却发现村子已经在虚的力量下发生了异变，无法进入。纱重以为被姐姐所抛弃，怀着“死了就能跟姐姐在一起的”的单纯想法，自愿成为红赘祭的祭品，和八重的人偶举行仪式。但人偶无法替代真正的双子，仪式最终失败，地底下的虚冲出地面，化为怨灵的纱重杀死了所有的村民，皆神村也从此一度在地图上消失。

作为一对出生在皆神村之外的双生姐妹，天仓茧和天仓零的身上原本不应该再出现红赘祭的悲剧。因为姐姐天苍茧曾经在和妹妹玩耍的过程中走散并弄伤了脚，妹妹天仓零一直都对姐姐心有歉意。类似的姐妹之情引来了已经成为怨灵的黑泽纱重的注意，在纱重所化作的红蝶指引下，这一对姐妹几乎是宿命式的走进了皆神村，被已经成为怨灵的黑泽纱重盯上。纱重将天仓零视作是当初八重的替身，从而展开了报复；虽然零想刻守跟姐姐的承诺“大家永远都不分开”，始终在和纱重周旋，红赘祭的悲剧最终还是在这一对姐妹身上发生了。



红赘祭，到底是什么？

自杀文化与民族性心理危机

正是因为死亡这个主题无法回避，所以这里出现了一种独特的国民性格，这就是日本文化所独有的对死亡的迷恋和描绘。笔者在这里并不打算过多涉入日本自杀文化（你没看错，是文化）这个带有争议性的话题，不过当一个民族使用了六十多个专用词汇来描述“自杀”这个行为的时候，你就不能回避这个词背后的价值判断和文化背景。

中国人信奉身体发肤受之父母，所以自杀是不被鼓励的。而基督教国家的教义中自杀是几大罪行之一，自杀之的人是不能进入天堂的。外人通常无法理解日本人自杀情结的一大理由是他们很少站在日本人的立场去看问题，而我们在“腹切、切腹、割腹、屠腹、自刃、诘腹、扇子腹、水腹、介错”这样的词汇背后可以发现一种病态的迷恋，而这种迷恋的背后是一种长期面对不可抗力而形成的民族性斯德哥尔摩综合症。对一个常年被各种自然灾害绑架的国家而言，日本社会对自杀的迷恋绝不能简单的以“变态”这样的词而冠之，而是一种严肃和独特的文化形象。我举一个很简单的例子，相信很多年轻读者都有每周收看日本动画的习惯，而你们在很多时候都会发现插播在动画节目当中的地震或台风警告。请大家记住，这是一个每天都会发生地震的国家。

如果某件事情无论如何都无法回避，那么人类能够做的也就只有尽量去美化它，将其纳入自己的价值体系之中。因为“诸法无常”的恶劣生存环境，“厌离秽土”的生存观开始大行其道，自杀在日本文化中被赋予了价值和道德因素。自杀不再是对现实生活的逃避，而是一种力量，一种姿态，一种价值取向。武士切腹被看成是“壮绝”的死亡之美，因为在日本人看来人的灵魂在腹部，切开腹部意味着公开自己的内心和襟怀坦荡，体现了忠诚勇敢和意志。我们在这样的名单上还可以发现三岛由纪夫和川端康成这样的诺贝尔奖文豪，他们的死都不是







简单的自戕，而是道的展示。

◎红赘祭的实质

很让人玩味的事实是，红赘祭所需要的双生子，并不仅仅是兄弟姐妹那么简单，他们是体貌特征都完全相



同的双胞胎。

桐生茜和桐生蓟，立花树月和立花睦月，黑泽八重和黑泽纱重，同时出生，一起长大。

在日语中，茜和蓟都是一种野草，一个花为黄色，一个花为紫色；

八重暗指了八重樱花，是一种在日本相当有名气的樱花，开的时候很漂亮，而Sae纱重即为口语化的小枝，暗指了纱重其实只是八重樱花树的一个枝节。

树月的名字可以理解为月亮升起在树梢，而睦的意思为陪伴，即永远陪伴在哥哥树月的身边。

在皆神村的宗教信仰中，双生子本来就是同一个人，只是出生以后身体一分为二，而所谓的红赘祭就是要让两个人重新合二为一。在仪式上亲手被对方杀死的一方脖子上会留下血红的印记，在尸体被抛入"虚"的深渊之后，灵魂成为守护神红蝶，保卫村子的安宁。而幸存的双生子将在村民的顶礼膜拜中生存下去。

这里就已经出现了一种很刺眼的自杀模式，不过我们先放一放，来看一下黑泽纱重留下的日记。

"在村子的小溪前，我和姐姐做了约定，大家要永远在一起。"

"两人永远在一起"的主题贯穿了零红蝶故事的始终.不过这里的"永远在一起"到底具体何指？按照字面上的意思来理解，我们把它看成是妹妹纱重略显孩子气的姐姐情结是否合适？我们需要再来对照一下纱重逃亡失败，被抓回皆神村之后自愿执行红赘祭的这一段个人独白，因为它多少显得古怪而另有所指。

"我想永远和姐姐成为一体，但是姐姐为什么留下我一个人？我相信姐姐是不会破坏我们的约定的，我要执行最终的仪式变成红蝶，这样我就能和姐姐永远在一起了。"

怎样去理解八重姐妹之间的这种哪怕是死了也要永远在一起的承诺？"死了之后就能永远在一起？"的逻辑是否成立？这样一种孩子气十足的执着竟然成为黑泽纱重自愿执行仪式的理由，背后是否存在相应的文化情结？为什么在零红蝶的故事中，天仓姐妹从头到尾都无法摆脱来自黑泽纱重的责问——"姐姐,你又要丢下我一个人逃走了吗？"

答案其实是不言自喻的。

我们从双生子和红赘祭的故事设定上去探究制作人的本意，就不难看出零红蝶故事背后所隐藏的文化动机——双生子本为一人，红赘祭即为自杀。更为准确的说，红赘祭完整的体现了日本文化中对死亡的独特情结，是一种被赋予了日式价值和道德负载的自我牺牲。"二人同体"这个主题在黑泽和天仓姐妹身上的一再出现，绝对不是单纯的姐妹之情那么简单，而是寄生在同一母体上的双重人格关系的体现。

◎蚁冢社会与生存危机

从单纯的地理因素出发，日本可以被看成是矗立在汪洋大海中的一座蚁冢，所有的蚂蚁都必须120%的发挥潜能，才能保证蚁冢不会被海水所吞没。高度危机的自然环境发展了高度危机感的国民性格，我们都见识过日本人认真到可怕的工作态度，也目睹了战后的日本是怎样创造了世界第一经济奇迹的。

日本社会经常为人所诟病的一点是鲜明的等级烙印，但等级制度仅仅是劳动分工的文化产物，长期以来，日本必须依赖严密的劳动分工在能在一个危机四伏的自然环境中生存下来。

从日本历史来看，每个日本人从一出生就面临着巨大的生存压力，这使天皇，幕府，大名，家臣，武士，农民，商人和工人结成了一种极其紧密的，类似蚁后和工蚁之间的人身依附关系。我们经常可以在各种场合看见日本官员因为工作失误而自





杀谢罪的报道，这绝对不是简单的钻牛角尖的产物，而是一种生死攸关的责任感锤炼下形成的民族性格。

日本文化实际上是一种危机文化，高度的危机感发展了出了对每个人的极端束缚。蚁后产下子嗣，工蚁必须要去收集食物和建筑房屋，兵蚁为了保护家园而战斗，每一个人都会被强行分配特定的社会角色，不然整个族群都会面临生存的危机。

生存的危机感维系了日本社会的核心价值观，但也导致了日本社会在文化上的集体性压抑。因为在整个过程中，个人是没有丝毫选择的余地的。直到日本战后经济起飞成为现代化国家之后很长的一段时间，国家，社会，家庭这些在我们看来并非是单项选择的问题，在日本社会就只有一个答案，就是你必须"顽张"，以"就当自己已经死掉"的人生态度去工作和生活。作为世界上自杀率最高的国家，日本社会对自杀特有的文化情结只能说是长期的危机文化压抑下的必然产物。

从文学角度上来说，皆神村的村民们是否是恶人？ 冰室家的当主是否是背后的黑手？

当然不是，他们只想要活下去而已。如果不使用绳之巫女封印住黄泉之门，灾难就会发生；如果没有红蝶的力量守护村子，虚就会吞噬掉整个村子。

雾绘是冰室家当主的女儿，而皆神村的三对双生子都是村里名门望族的后代，他们都被自己的亲生父母送上了不归路，这种悲剧宿命背后是日本民族意志的代代传承。

桐生姐妹接受了自己的宿命，而立花兄弟和黑泽姐妹则不断的同命运抗争。前者的努力以失败告终，而黑泽姐妹明明已经逃离了村子，为什么又会



堕下山崖？答案在我看来很简单，黑泽姐妹根本不可能离开皆神村，因为整个皆神村就是日本的一个文化缩影。

在零红蝶双生子的身上，我们能看到近代日本人身上最为典型的心理冲突，一个是由快乐原则所支配的本我，一心向往自由；另一个则是为极其严酷的社会文化环境下所束缚的自我，两者之间的冲突构成了零系列背后的主旋律，从某种程度上而言，也是近代日本社会的心理缩影。在这个国家同时存在着两种互为悖论的极端文化现象，极端的生存压力，工作狂，过劳死；以及世界上最为发达的娱乐文化，电影，电视，情色，游戏。

桐生茜杀死了桐生蓟，立花树月杀死了立花睦月，天仓零杀死了天仓萤，红赞祭的实质是一个被赋予了日式价值观的成人礼，求生存的国民意志取代了求自由的个人意志，社会人格否定了自由人格。通过亲手杀死自己身上的另一半，埋葬掉所有少年的青涩和对未来不切实际的幻想，走向成人，完成正常社会的新陈代谢，变成一个日本的符号。

这就是隐藏在零红蝶背后的秘密。

包括笔者自己在内，很多人会去在故事中寻找一个道德支点，来找出应该对双生子悲剧负责的反面人物，以满足我们的心理安全感。但零的道德界限是灰色的，它没有对与错的道德边界。直到故事的最后一刻，我们看到一直在黑夜中引导玩家前进的红蝶原来是被掐死的双生子脖子上留下来的印记幻化而来，血色的红蝶在漆黑的夜色中冉冉飞舞，如泣如诉，才会感到那种在灵魂深处的震撼。





◎死魂曲探密

笔者在这篇文章的开头开宗明义提出了这样的观点——那就是零系列写意，死魂曲写实。

作为日式怪谈文学的典型代表，零的写意体现在了两个大的方面——这就是怪谈原型的使用和核心戏剧冲突的处理。怪谈文化本身是脱离生活的，就象玩家在看恐怖电影的时候会被惊吓，但一旦离开那个环境就会恢复正常，恐怖的效果更多的是来自直觉反射弧的反应，而不是在心理层面对安全感的慢慢侵蚀（比如寂静岭）。角色与其宿命的悲剧冲突是零系列一贯的着力点，它贯穿了整个故事的始终，维系了剧本的张力，但正如我们很少能在怪谈文化中找到心理共鸣一样，我们在雾绘和皆神村双生子的身上也不会看到自己的影子。玩家对零系列中悲剧角色的同情仅仅是剧本层面的同情，离开了剧本的话语环境，雾绘和双生子的遭遇就难免显得生硬而不合情理。

如果没有死魂曲的横空出世，和风恐怖四个字很有可能就一直跟怪谈文化划等号了。

死魂曲是一个很异类的游戏，它引发的争议丝毫不亚于另一个AVG游戏的话题之王寂静岭。

笔者的个人看法是，用和风恐怖这四个字来形容死魂曲已经不够准确了，因为它所到达的深度已经远远超过了简单的民族意识形态。

◎剧情梗概

羽生蛇村，一个自上古时代就与世隔绝的村子。因为其神秘而不为人知的宗教信仰一真鱼教，村子的真实面目长期以来都笼罩在迷雾之中。

早在日本天武年间（公元673–686），这块土地就开始有人定居。经过了世代的经营之后，神代家成为了村子里势力最大的家族。同时身为村子里真鱼教会的世袭祭司，神代家每一代都要举行秘密的祭祀仪式，以保护村子平安。由于神代家的人普遍长寿，而且时而还会在后代中出现具有幻视能力的特殊人物，所以在羽生蛇村享有很高的威望。有人说神代家族是神的使者，世代被神眷顾；不过也有另一种传说声称神代家的祖先因为触怒了神明而受到了诅咒，所以才要不断的为自己赎罪。

真鱼教的外在形式酷似基督教，比如同样的神甫和教堂，以及"牺牲自身，拯救世人"的教义。不过和基督教的核心信仰所不同的是，村民们供奉的却是村中心一块叫做真鱼岩的巨大石头，传说神就是在这块石头上降生。每当饥荒和干旱时，村民都会来到这里祈求风调雨顺。

祭祀仪式是羽生蛇村的最高秘密，上千年来从来没有外人知道到底发生了什么。哪怕执行仪式的求导师牧野家，也不知道在神代家地下秘密通道的另一面到底是什么样的存在。村民们所看到的事实是，每一次祭祀仪式过后，就会有一个女儿从神代家族中永远消失。

民俗学者竹内臣人本能的感到了有某种邪恶的力量在支配着村子，并试图揭开真鱼教的秘密。 和他志同道合的同村青年志村晃一最终发现所有的一切都指向了教会的求导女——八尾比沙子，并发现她跟传说中不老不死的八百比丘尼似乎有种某种联系。志村晃一根据竹内的指示，在即将到来的祭祀仪式前偷走了最重要的神器，并拐带了神代家这一代的巫女神代美耶子逃跑。虽然两人最终没有逃脱八尾



比沙子的掌握，（美耶子之后被八尾秘密囚禁在宫田医院的地下室，成为不生不死的木乃伊；而志村晃一在尸人化之前自杀而死），不过志村晃一的破坏行动却也导致了这一代祭祀仪式的失败，结果是神罚出现，地震和泥石流毁掉了整个村子。

这一天是1976年，昭和51年的8月4日。

因为单纯的好奇心，之前在网络留言板上看到羽生蛇村传说的十六岁少年须田恭也一个人骑着自行车来到了昔日的羽生蛇村。他在村口看见了一个奇特的少女（这一代的神代美耶子），并亲眼目睹了神代家的祭祀仪式。仪式因为须田的缘故而中断，随后发生的地震似乎唤醒了某种神秘的力量，村子里出现了红色的海洋，而村民们都在红海的力量下变成了丧失意志的尸人。志村晃一的父亲志村晃，竹内臣人的儿子竹内多闻与自己的学生安野依子，宫田医院的宫田司郎，从东京回家探亲的恩田理沙，同老师高远铃子一起参观学校观里会的田方田春海，因为父母偷看自己日记而离家出走的14岁少女前田知子，以及专程从东京赶来制作灵异节目的前偶像明星滨田美奈子都被困在了羽生蛇村的时空旋涡里。

须田恭也在逃亡的开始就被枪打中胸口，同行的神代美耶子把自己的血输入了须田的体内，阻止了他在红海的影响下进一步尸人化，与此同时所有被困的人也开始了自己的逃亡。

须田在与美耶子的逃亡过程中发现了围绕在神代家身上的真相，真鱼教的求导女八尾比沙子的真实面目就是传说中活了1300岁的八百比丘尼，神代家，真鱼教和羽生蛇村都只是八尾手中的道具，其目的是让传说中的神——堕辰子复活。



684年，羽生蛇村笼罩在惨绝人寰的饥荒之中。神秘的生物堕辰子突然出现在村中央，结果却被饥饿的三个村民生吃掉了整个身体。堕辰子流出的血染红了大海，凡是喝下海水的村民都会变成不老不死的尸人，这就是红海的由来。堕辰子在死亡之前发出了刺耳的幻音，知道自己犯下了滔天大罪的三人随即同神定下了契约——“从你身上吃掉的肉，用我们后代子孙的血来还。”这三人分别是八尾比沙子，神代家的祖先以及宫田家的祖先。由于吃下了堕辰子的肉，八尾成为不死之身，建立了真鱼教以作为对自己真实身份的掩护；而由于神代家在吃下堕辰子的时候已经是身怀六甲，结果是此后神代家每一代人中都会出现一个具有神之御印（即幻视能力，中文版名字视界截取）的女性后代，她将成为神的新娘而献出自己的身体，即把被自己先祖吃的肉还给神。而那个所谓的新郎，即是被吃掉了整个身子只剩一个头颅的堕辰子（即被志村晃一之前偷走的神器）。羽生蛇村崇拜的中心，真鱼岩，也就是堕辰子从天而降时所停留的那块石头。



美耶子最终没有逃脱八尾的毒手，她的肉体被牺牲，堕辰子降临人世，但是由于之前美耶子已经把自己的血输入了须田恭也的体内，不完整的生命果实导致了不完整的堕辰子形态，最终须田利用从上一任神代美耶子手里获得的神器“宇理炎”击败了堕辰子，砍下了它的头颅仍进了大海。但是须田发现自己最终怎么也无法离开羽生蛇村，他永远被困在了村子的时空旋涡里，同尸人进行着无休止的战斗。而不知在什么时候，远处的大海中飘过了一个奇怪的头颅，被重生的八尾比沙子拾起，那正是被须田砍下的堕辰子的头颅……

◎逃生，求生

表面上看，死魂曲是一个关于逃生的故事。十二个（八尾和另五个不能被操纵的次要角色除外）不同年龄性别和社会背景的角色必须在五天的时间内找到一条生存之路，故事由此展开。多线全景式的叙事结构和连锁互动的事件设置虽然不能说是游戏史上的首创，（最早见于chunsoft，街）不过的确在恐怖游戏这个领域带来了耳目一新的一股清风。虽然死魂曲的叙事分支繁杂，一共有十一条之多，不过它的结局走向却是单一的，十二个人当中只有十岁的四方田春海成功逃生，须田，安野和竹内被困在羽生蛇村的时空旋涡中无限轮回，其他人全部死亡成为尸人。这一点就与开放式结局的《街》形成了对比。单一的故事结局也就对应了唯一的故事主题，虽然这个主题被很小心的隐藏在了恐怖游戏的外壳之下。

与植根于怪谈文化的零系列相比，死魂曲更能引发玩家在心理层面的不安，这都要归功于游戏的写实风格。羽生蛇村以令人叹服的艺术表现力最大程度的还原了上世纪七十年代的日本农村，它看得见摸得着，而采用了真人录象表演的尸人们更是栩栩如生到了让人毛骨悚然的地步。故事的十二个角色都是普通得不能再普通的老百姓，医生，护士，猎人，还有手无束鸡之力的儿童。死魂曲最大的闪光点之一就是没有为这十二名角色预设任何一种立场，而是在一种最为朴素的视角下让他们去逃生，这里就在两个作品之间划下了一道分水岭。在零系列中依然存在的少许文学因子和价值体系在死魂曲当中完完全全的消失了，取而代之的是一种令人窒息的生存抉择——活着或是成为尸人。如果说零系列的道德界线是灰色的，那么死魂曲就是无色的；如果说零系列的故事基调是凄美的，那么死魂曲的故事基调就是绝望的。

由于死魂曲的人物和叙事线索繁多，所以我们有必要对主要角色作一个基本的交代，以帮助读者更好的理解剧情。

◎角色分析

志村晃，27年前第一代神代美耶子拐带事件的主角志村晃一的父亲。当他血气方刚的儿子选择挺身而出对抗八尾比沙子的时候，志村晃选择了沉默。同样血气方刚的堂弟志村贵文发现真相之后被当做精神病人关了起来，而儿子晃一在被红海的水污染之后拒绝成为尸人自我了断，志村晃都只是在一旁看着。风烛残年的志村晃早已被生活磨光了所有的棱角，他只想要好好活下去而已。“那个永远不会变老的女人……她是罪魁祸首。不过，这跟我有什么关系呢。我只是个猎人而已。”当志村发现村子已经被红海侵蚀，所有的人都将变成尸人之后，他把枪管对准了自己。当他发现自己再次醒来时已经成为尸人，被命运玩弄于股掌之间的志村晃绝望的自嘲“结果，我还是逃不脱……”。

当27年前的泥石流吞没了羽生蛇村时，竹内多闻还只是个七岁大的孩子。他的家和父母都在灾难中消失，而竹内一直在试图弄清楚当初到底发生了什么。他从父亲生前留下的只言片语中发现了关键的线索，接下来就带着自己的学生安野依子来到了羽生蛇村。当竹内在时空轮回中回到过去的家，发现慈祥的父母在向自己招手时，我们才发现这个外表刚强的男人内心有多么脆弱。竹内多闻，他只是一个想要爸爸妈妈的孩子而已……

美浜奈保子，前偶像明星，拍过多部热门电视剧，但由于年龄渐长逐渐过气，最终沦为三流灵异节目的主持人。在羽生蛇村采访时迷路，与剧组失散。爱慕虚荣的美浜先是为了自保不断的与尸人战斗，但她的态度在发现一本描写永恒青春与生命的民间故事集时却发生了转变。美浜最终自己选择走向了红海，成为永生不死的尸人。我们听见她的最后一句话是成为尸人以后遇到前田知子时说的“我美吗？我漂亮吗？”

前田知子，14岁的少女，正值青春反叛期。因为被父母偷看了日记而离家出走，之后不幸被卷入到整个事件当中。尽管一路上不断的被尸人袭击，知子还是努力支撑到了最后。在水蛭子神社同求导师牧野走散之后，惊恐不安的知子在神社内躲了一个晚上，最终她决定回家，回到父母身旁。历经艰险的知子在远处看到了教堂传来的灯光，父母正在教

堂里为她祈祷平安。可是当知子敲击着教堂的玻璃，高喊着爸爸妈妈的名字时，惊恐的父母透过窗户看到的却是一张尸人的脸……

高远铃子和四方田春海，虽为师生，情同母女。春海的父母在一年前因为事故而死亡，因此而变得自闭，是高远老师慢慢打开了她的心扉。高远铃子原来有一个女儿惠子，后来在一起意外中溺水死亡，所以她把春海当成自己的女儿一样看待。当地震和红海出现时，两人正在参加学校的观星会，地震过后整个世界天翻地覆，学校里充斥了尸人，原来慈祥的校长更是变成了最可怕的怪物。高远铃子一路带着春海逃亡，最终为了掩护春海的安全而牺牲了自己。而当春海带着对老师的歉意哭泣着继续逃亡时，她竟然又一次听见了老师的声音。原来老师已经变成了身后追逐自己的尸人……造化弄人，残酷如斯。当高远铃子在身上最后一丝人性的作用下抱住追逐春海的校长名越时，春海在失去意识之前喊出了“妈妈”。因为有了高远铃子与四方田春海，一片箫杀的红海幻音之中才露出了那么一丝暖意，死魂曲的故事才没有那么让人窒息。

恩田理沙与恩田美奈，双胞胎姐妹。妹妹理沙虽然因为讨厌羽生蛇村而前往东京工作，但一直未能适应东京的环境，接到姐姐寄来的信之后正打算回家；而姐姐美奈与宫田司朗青梅竹马，并许下婚约，之后却被宫田杀害。当红海发生时，宫田正在掩埋被他杀害的美奈的尸体。地震过后，美奈成为尸人，回医院找宫田复仇，遭遇理沙，美奈的意识同化了理沙，后者也成为尸人。心狠手辣的宫田司朗制服了恩田姐妹，并从她们身上发现了尸人的秘密（很残酷，活体解剖）。

宫田司朗与牧野庆本是一对双胞兄弟，本名吉村孝昭和吉村克昭，两人的生父母本不是羽生蛇村人，双双在27年前遭遇车祸死亡，留下了双胞胎兄弟被路过的求导师牧野怜治收养。哥哥吉村孝昭被培养成下一任求导师，而弟弟吉村克昭则被送往宫田医院成为宫田司朗，由此定下了两人一明一暗的生活道路。 宫田医院是见不得光的存在，其目的是不择手段为真鱼教研究尸人的秘密；而求导师广受村民尊重，是真鱼教会和村子里仅次于求导女八尾的头面人物。不过明显的事实是二者都被八尾玩弄于股掌之间，宫田并不知道八尾的真实身份和目的，而身为求导师的牧野连自己信仰的神到底是什么性质的存在都毫无认识。牧野个性软弱，全身心的依赖着八尾比沙子，以为只要履行自己在教会的义务就能保护村子平安；而宫田冷酷而多疑，这使得他发现了被秘密囚禁在医院地下室的第一代神代美耶子，并从美耶子那里获得了可以弑神的武器，宇理炎。宫田最终杀死了一直走在阳光下的哥哥，获得了求导师的身份，并炸毁了水坝让洪水淹没了整个村子，以作为对八尾的报复。

作为一号男主角，须田恭也本来只是一个普通的少年，仅仅是出于简单的好奇才来到羽生蛇村，但他的命运在遭遇神代美耶子之后发生了颠覆。虽然他一心帮助美耶子逃离羽生蛇村，但最后一切都归于徒劳，美耶子既无法摆脱自己作为祭品的宿命，而他自己也被困在羽生蛇村同尸人进行无止境的战斗。从某种程度上来说，须田恭也的结局是所有人当中最为可怕的，身陷时空旋涡无限轮回，他既没有生的自由，也没有死的权力。

虚母主之轮，Ouroboros

在死魂曲的世界观当中，虚母主之轮是一个最为核心的概念。所谓的虚母主之轮是ouroboros的译音，这是一个在各个文化中广泛存在的神话原型，其外型为一条咬住了自己尾巴的蛇，寓意为在时间上没有起点也没有终点。羽生蛇村日志8月4日，须田恭也用宇理炎砍下了堕辰子的头颅仍进了大海，失去了堕辰子力量的八尾比沙子立刻变得眉发皆白，掉进了地狱的深渊。然而时间倒转到羽生蛇村日志的8月3日，这个头颅却由眉发皆白的八尾比沙子送到了过去的自己手里。这个看似时空悖论的情节在羽生蛇村的民间故事集里得到了进一步的印证（见8月2日美滨在学校发现的民俗资料——虚无之船），因果定律在死魂曲的故事中被打上了一个死结，因可以为果，果可以为因，这是死魂曲系列最为重要的世界观基点。

我们对照一下第一代神代美耶子事件发生的时间就会发现，须田恭也杀死堕辰子的时间同第一次仪式失败后爆发泥石流的时间是完全重叠的，也就是说现在游戏进行时的故事主线同昭和51年的8月4日形成了一个互为因果的时空循环，正当玩家以为须田恭也杀死堕辰子就意味着一切结束的时候，事实却是我们再次从故事的结局回到了开始。说到底，逃生在死魂曲的故事中只是一个伪装的主题，因为这十二个角色的命运从一开始就被注定了。从头至尾，玩家在故事中所积累的情绪始终没有办法随着情节的发展而得到释放，或是得到哪怕是一丝半点的道德解脱，这是死魂曲给人留下最深的第一印象。

也正是由于对因果定律这种普世价值的颠覆，死魂曲在整体基调上显得比零系列更为绝望。

除了四方田春海之外，所有角色的逃生都以失败告终。要么成为尸人，要么永堕轮回，故事没有给玩家留出第三种选择。就连最终逃生成功的四方田春海自己也无法从宿命中得到彻底的解脱，她在续作的三泽岳明支线中成为了后者人生悲剧的起点。悲剧性的结局也就对应了悲剧性的主题，我们不得不开始思考这样的问题，那就是在死魂曲无孔不入的绝望氛围之后，制作人究竟想说什么？我们可以用文学来给零系列作一个定位，但是我们不能简单的把同样的帽子扣在死魂曲头上。它身上除了基本的叙事需要之外没有更多的文学因子，而是更接近于一种存在主义视角下对人类生存现状的哲学反思。



而要弄清楚这种反思是怎么进行的，我们首先要做的事情就是弄清楚它所使用的故事模式。

圣经模式 创世纪与十二使徒

把死魂曲时间表上出现的684年坠辰子降生和1976年第一次泥石流发生计算在内，死魂曲的游戏日志一共是七天，而故事中除掉八尾比沙子之后一共有十二名主要角色。这两个数字相当令人玩味，以至于笔者下意识的联系到了上帝七天创世纪的故事以及耶稣的十二使徒。我们虽然无法进一 步证明编剧外山圭一郎在这里刻意的照搬了圣经模式，不过窃以为象宫田司郎这种犹大式的角色嫌疑恐怕是一时半会洗刷不掉的。 好在制作人并没有刻意去隐藏死魂曲同基督教之间的这层联系，比如我们在以下的两个宗教概念中就可以看出死魂曲的宗教元素中明显的基督教来源。



圣经模式 宇理炎

其实物是两个带纹饰的十字握把土偶，约20公分大小，一男一女，分别手持剑和盾。是真鱼教的圣物之一。

二十七年前第一代神代美耶子出逃时带走了宇理炎，之后美耶子被八尾比沙子秘密囚禁在宫城医院，成为干尸，但作为神的肉身再世，美耶子的意识并没有完全消失。她不断的向外界发出求助信号，警告村里其他人八尾的真实面目，最终被宫城司郎发现了她的存在，后者从她手里取得了这个可以弑神的武器。

宇理炎是Uriel的音译，这个名字最早见于犹太教圣经，它在基督教版本的圣经中被改写成基露伯（Cherub），在创世纪第三章24节里，我们可以看到上帝派遣基露伯守卫在伊甸园的东边，手持喷火的宝剑，以防止偷吃了禁果的人类再次进入。

在须田与坠辰子的战斗中，我们可以看到这个喷火宝剑这个特征的再现。

同时在高远铃子的情节中，我们可以看到高远在刈割梯田解除4个分别以狮子，牛，人和狮鹫标记的灯笼，这部分的内容来自圣经启示录，狮子，牛，人和鹫是围绕在神的王座面前的四个活物。只有解除了这四个封印之后，火焰之剑宇理炎才能恢复力量。

圣经模式 理尾

这个看起来很古怪的译名来自圣经里的恶魔Leviathan，巨大的海蛇状怪物。在羽生蛇村的民俗资料天地救之传之中，理尾丹被说成是居住在海底深处，集混沌与仇恨一身的怪物。光是舞动尾巴，就能

发出遮住天的光柱。

理尾丹在死魂曲的故事中是于坠辰子同体的存在，它在游戏中一共出现了两次。一次是在美耶子被抓之后，坠辰子即将复活之前，牧野在大字粗户看见了理尾丹的光柱；另一次则是在坠辰子被杀死之后，过去的八尾比沙子在理尾丹的光柱中，以八百比丘尼的形态把坠辰子被须田砍下的头交给了现在的自己。



当我们把死魂曲中所有的宗教元素列举出来时，一个活生生的圣经模式就出现了。不过这里请允许我们较一下真，那就是16世纪才传入日本的基督教是如何影响到天武年间的羽生蛇村的？我们姑且认同样真鱼教兼收并蓄的可能性，但这里始终无法自圆其说的事实是684年出现的坠辰子怎么可能突然之间就跟三千五百年前成书的圣经扯上了亲戚，以至于圣经里的天使和恶魔飘洋海来串门？

要弄清楚这个问题，我们就必须搞清楚真鱼教的本来面目到底是什么。

◎瞒天过海的真鱼教

八百比丘尼在一千三百多年的时间里不断变换着自己的身份。神代家的佣人，羽生蛇村的农妇，医院护士，最终她在基督教的教义基础上建立了真鱼教以作为对自己秘密身份的掩护，从此以教会求导女的形象示人。虽然真鱼教在羽生蛇广被村民信仰，但究其实质，在死魂曲的故事中它只是一个障眼法式的存在，其存在的唯一目的就是为了给神代家"吃你一条鱼，还你一条鱼"的残酷仪式披上一层合理的面纱。

真鱼教的创世神话非常有趣，因为它把圣经旧约的创世纪部分同日本古事记混合在了一起。而且这种混合并不是拿来主义那么简单，而是进行了有目的性的改写。

羽生蛇村民俗记——天地救之传，生命之实的内容显然出自圣经伊甸园的传说，"乐园里生长着两棵天之树，神王说"这颗果实是禁止的东西，绝对不能吃"。而另一个关键神话木花笑耶姬的部分则来自日本古事记，"迩迩芸命从天而降，看到漂亮的木花笑耶姬，向她求婚。父亲大山津见神非常高兴，就把丑陋的姐姐石长姬也许配给了他。石长姬虽然相貌丑陋，但却能让人拥有永恒的生命，迩迩芸命最后娶了石长姬，把貌美如花的木花耶姬赶回娘家。天神震怒于迩迩芸命对木花耶姬的负心，于是诅咒他的子孙都被在生活无尽的黑暗中，永世也见不到阳光"。

这里出现了两个很重要的改动，日本古事记在死魂曲的世界观中被篡改了最关键的情节，因为在原文中迩迩芸命这位大和民族的始祖所决定要回家的人并不是永生不死的石长姬，而是貌美如花的木花笑耶姬。

另一方面，毫无疑问的生命之实的神话原型是圣经创世纪中生长在伊甸园的生命之树。不过这里我们要特别指出的是在创世纪的故事中，亚当和夏娃偷吃的果实是智慧果实，而在死魂曲的世界观中，以八百比丘尼为代表的人类的先祖所吃下的果实（坠辰子的肉）却是生命果实。如果说人类因为偷吃了智慧果实，知道了是非善恶，所以被上帝赶出了伊甸园；那么吃下了生命果实的八百比丘尼究竟站在了谁的一边？"那人已经与我们相似，能知道善恶。现在恐怕他伸手又摘生命树的果子吃，就永远活着。"——圣经创世纪。

原罪，是解读死魂曲的故事最重要的关键词之一。在圣经中，亚当和夏娃吃掉了智慧果实，因此犯下了最早的原罪，被逐出了伊甸园。作为亚当和夏娃的子孙，人类必须世世代代在地上辛苦耕耘，最终尘归尘，土归土。而因为自己的祖先吃掉了坠辰子的肉，羽生蛇村世世代代都要为自己的祖先赎罪，献出自己的后代子孙，而神回报给他们的就是永生不死的生命。以此而类推，在死魂曲的故事之中，同时具有智慧和生命果实的八百比丘尼则从一开始就站在了神的高度上，而死魂曲也借由对圣经神话的瞒天过海最终把矛头从人类自身转向了上帝。

◎天堂，乐园，尸人

因为堕辰子的血，羽生蛇村的村民都变成了尸人。他们不老不死，不眠不休，不嗔不怒。即使你在游戏里打倒了他们，过一会也会在红海幻音的影响下恢复原状。尸人们从事着生前的工作，农民仍然种地，商人仍然经商，虽然这个时候他们的行为仅仅是对生为人类时记忆的一种简单重复，没有了任何的情感意义。尸人是不带侵略性的存在，也就是说他们不会走出羽生蛇村去袭击其他正常的人类。但是如果任何人走进了村子，就会受到尸人的袭击，入侵者将被杀死。

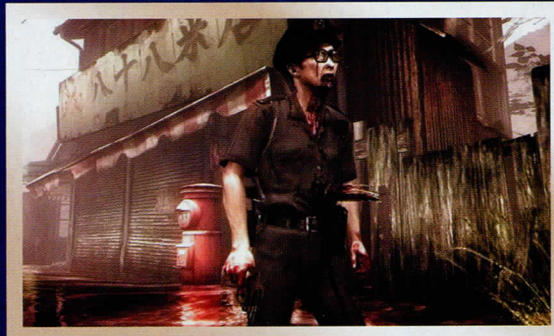
这里要注意的是，"杀死"这个词在尸人的世界是有着另外的意义的。被尸人杀死的你并不会真正的死亡，在红海力量的影响下，你会慢慢丧失人类的知性，而变得跟其他尸人一样不老不死。换句话说，尸人对你的袭击并不是我们站在正常人角度所理解的"恶意"攻击，而是一种同化同类的需要，即消灭作为凡人存在的精神与肉体，与神一起共享永生不灭的生命果实。站在基督教话语体系的角度，尸人的行为其实与传播福音并无二致。

尸人的世界是人类意志死亡之后的世界。尸人把人类思考的权力交还给了上帝，通过对理性的自残而获得了最为简单的快乐。在外人看来，尸人是丧失了人类知性的丑恶存在；而在尸人的眼里，世界是美丽的，空气中回荡着福音，天空中飞舞着天使，而自己永生不死的生命，就是上帝慈爱的最大证明。如果说吃下智慧果实就是人类的原罪，人类因此被赶出了伊甸乐园；那么在死魂曲的故事中，尸人已经通过把智慧果实还给上帝而消除了自己的原罪，并由此达到了宗教语言上的和谐。

尸人的概念，包含了人类宗教对天堂的三个想象

1、与神同在 2、永生不死 3、没有痛苦

剥开包裹在死魂曲身上宗教和民俗传说的层层面纱，尸人的丑恶，实际上是人类宗教理想的破灭，这才是死魂曲系列所为核心的思 想主题。如果说零系列把自己定位在了准文学的角度，以强烈的角色和戏剧冲突打动人心；那么死魂曲则以哲学思辩的姿态，以一种打上了深深日本民族意识形态烙印的虚无主义视角无情的切入了人类精神的最深处，给我们带来了足以震撼灵魂深处的冲击。



死魂曲里的一幕到现在仍然让我无法释怀。

十四岁的少女前田知子在跟牧野走散以后，一个人来到了教堂，发现自己的父母就在教堂里面等待着自己。她很用力的敲窗户叫父母开门，却发现父母看到自己以后惊慌失措，这个时候镜头转到了知子的脸上，我们才发现她已经变成了尸人。

知子的父母之后的选择是自杀，把自己也变成了尸人，三个人在变成尸人以后重新成为一家人，在自己的家里过着从前的生活。

谁有资格去定义天堂和地狱？对知子一家来说，他们是失去自己的女儿，作为人类继续生存下去快乐，还是选择成为尸人跟女儿一起生活快乐？美滨为了永远年轻美貌而选择成为尸人是错误的吗？





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

火影忍者疾风传 究极忍者风暴2(PS3/360)/魔人 失落的王国(PS3/360)/骑士契约(PS3/360)/前线任务 进化(PS3/360)/全面通缉(360)/神偷奶爸(PS2/PSP/NDS/Wii)/紫外线 击杀(PS3/360)/两个世界2(PS3/360)

火线点评 点评时下流行游戏软件

波斯王子 遗忘之沙，开启时间回溯之旅
超级马里奥银河2，跨越银河的冒险故事



恶搞频道 奇思妙想大集合

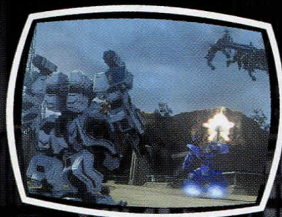
《街头霸王4》开场动画真人版

斗剧欣赏 国内外街机赛事

《超级街霸4》新角色顶上决战（特典版）

格斗道场 格斗游戏技巧讲堂

《超级街霸4》高手连续技教学（特典版）



CG欣赏 游戏精彩动画影像

《KOF 极限冲击2》开场&片尾动画

特别收录 光盘内附赠内容

《战场女武神》第22-24集
(因片源问题战场女武神第24集附赠在光盘内)

20Min 《火影疾风传2》再现忍术大战 《前线任务进化》战斗空前激烈



PS3/Xbox 360版忍者对战游戏《火影忍者疾风传 究极忍者风暴2》预定2010年秋季推出，本作是2008年11月推出的《火影忍者究极忍者风暴》的续作，由CyberConnect2 原班人马担任开发，承袭前作广受好评的赛璐珞着色法高解析度3D 绘图画面，呈现超越动画原作的魄力忍术大战。《前线任务 进化》是1995年推出的《前线任务》系列最新作，继承了该系列含有战略性与故事性的特色，并融合了高动作性的内容。让玩家驾驶人型装甲机器人展开火爆激烈的动作战斗，是系列首款第三人称动作射击类型的作品。

10Min 《超马银河2》跨越银河的冒险 《波斯王子》开启时间回溯之旅



《超级马里奥银河2》是2007年11月推出的《超级马里奥银河》的续作，游戏新加入了玩家非常熟悉的绿色小恐龙耀西。玩家所操作的马里奥可以骑着耀西进行游戏，使用长舌吞食，再将吞下的东西吐出攻击敌人。还可以吃下各种果实变身施展各种特殊能力突破关卡。承袭前作的3D空间玩法，并加入更多变身形态让玩家操作跨越浩瀚的银河，击败形形色色的行星关卡。Ubisoft经典奇幻动作冒险系列《波斯王子》再次登场，本作采用与《刺客信条2》同样的Anvil引擎开发，传说中被封印的所罗门大军再度蠢蠢欲动。

10Min SSF4网战精选 北京大赛报名

由《电子游戏软件》杂志社和鼎好信城游戏精品店联合主办的2010年暑期《超级街霸4》北京争霸赛，将于7月3日鸣锣开战。本次报名人员条件不设限制，报名截止时间到2010年7月1日。冠军将获得PS3主机一台。详细报名方式请见杂志和光盘内容。本期我们继续为大家带来《超级街霸4》的各类对战教学，以供大家观摩学习。



10Min 高手亲自教学 格斗达人速成

《超级街霸4》已经上市一段时间了，但我相信用短时间完全掌握全新的格斗技巧，还是会让不少玩家为此而苦恼吧。看着别人使用一套电光火石般的连续技将自己KO，那心情必然不会爽快。所以说想要成为高手就要先向前辈高手们学习。本次《电击收藏》特意为玩家带来官方连续技教学，这些亲自示范的人可都是日本当今的顶尖高手哦。



20Min 《SSF4》新角色顶上决战 日本顶尖高手的巅峰对决



继日本Capcom公司在2009年推出《街头霸王4》后，吸引了大量格斗玩家纷纷参与进来。正当大家苦练格斗技巧并猜测Capcom公司未来计划之时，Capcom终于在2010年“很不厚道”地发布了《超级街霸4》。本作不光强化了游戏系统还加入了众多新角色和新技能，于是格斗迷们新一轮的习武旅程又展开了。本次随《超级街霸4》特典版附赠的光盘中收录了现今日本格斗高手的比赛视频，这一期我们为大家奉上的就是所有新角色参展的华丽格斗比赛！下一期则为老角色的顶上对决，大家千万不能错过哦！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


NO STEP
NO STEP